Version: 12/2011

DELTA-SPORT HANDELSKONTOR GMBH · Wragekamp 6 · D-22397 Hamburg

crivit®

FR BE

# Jeu de fl échettes électronique

DS-1435





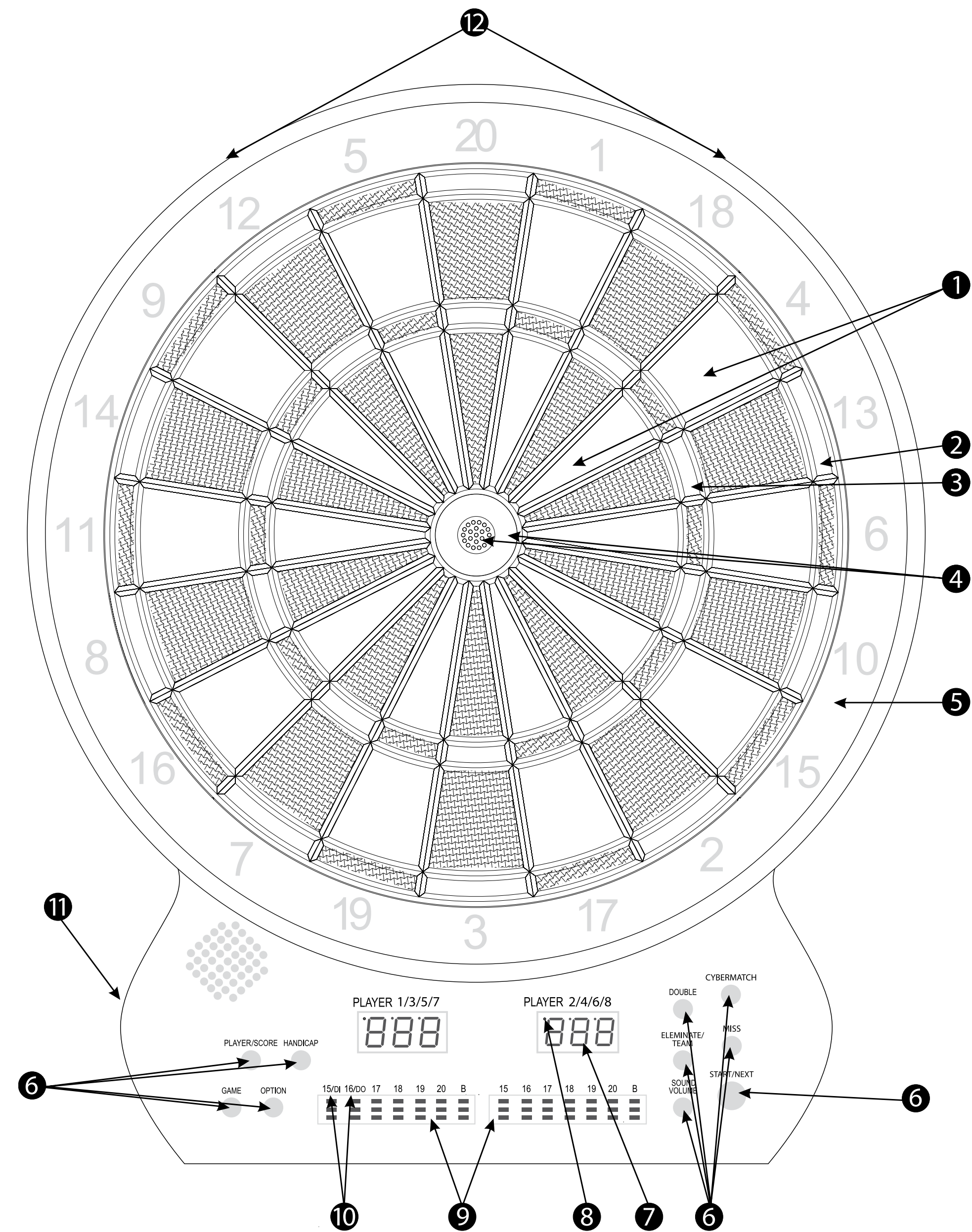
NL BE

## Elektronisch dartbord

DE AT CH

## Elektronische Dartscheibe

# Règles du jeu et mode d'emploi




-MADE IN CHINA-

Illustration 1
Afbeelding 1
Abbildung 1

FR BE

## Table des matières



**Lisez attentivement ce mode d'emploi et conservez celui-ci pour toutes questions supplémentaires qui viendraient à se poser ultérieurement. Joignez impérativement ce mode d'emploi lorsque vous transmettez le produit à des tiers.**

## Contenu de la livraison

1 x Règles du jeu et mode d'emploi
12 x tige/12 x barillet/12 x ailette
(3 x de chaque en bleu, vert, rouge et noir)
112 x Soft-tips (Pointe)
1 x Vis & 1 x cheville
1 x Jeu de fléchettes électronique
1 x Adaptateur de réseau
1 x Ligne de délimitation

## Caractéristiques techniques

### Jeu de fléchettes électronique

Modèle : DS-1435
Dimensions : 417 x 507 x 26 mm (hauteur x largeur x profondeur)

Valeurs de raccordement : 9V DC ⎓ 300 mA
◇III = Classe de protection III

### Adaptateur de réseau

Modèle : EU : YJS003A-0900300G
Modèle : UK : YJS003A-0900300B
Entrée : 230V/50 Hz
Sortie : 9V ⎓ 300mA

 = Classe de protection II

## Utilisation conforme

Cet article est un appareil destiné au sport et n'est pas approprié pour des enfants en-dessous de 14 ans ! L'article contient des pièces de petites dimensions pouvant être avalées par des enfants.
L'article nécessite précision de lancer, concentration ainsi que des hautes exigences à la motricité.
L'article est destiné à un usage privé en ambiance intérieure et n'est pas prévu pour un usage commercial ou une utilisation en ambiance extérieure. Cet article est exclusivement approprié pour une utilisation avec des darts avec pointe souple (soft-tip).
Une utilisation de darts avec des pointes en acier occasionnera des endommagements irréparables.

## ⚠ Consignes de sécurité

### Danger de se blesser !

- Cet appareil n'est pas destiné à être utilisé par des personnes (y compris des enfants) disposant de facultés physiques, sensorielles ou mentales réduites ou manquant d'expérience et / ou absence de connaissances, à moins que celles-ci se situent sous la surveillance d'une personne responsable de leur sécurité ou que celle-ci ait donné les instructions relatives à l'utilisation de l'appareil.
- Les enfants doivent se trouver sous surveillance afin de s'assurer qu'ils ne jouent pas avec l'appareil.
- Ne lancez et ne visez pas avec des darts sur des personnes ou des animaux.
- Veuillez veiller à ce que lors de l'utilisation l'article se situe ou soit mis en place à un endroit difficilement accessible pour des personnes.
- Ne pas fixer sur des portes !

### Eviter des dégâts matériels !

- Utilisez exclusivement des pointes appropriées d'origine afin d'éviter un refus du dart par la cible. Des pointes longues ne peuvent pas être recommandées pour des dartboards électroniques. Elles se plient rapidement ou cassent facilement (Elimination de pointes cassées du dartboard – Recherche d'erreurs, page 21).
- Ne soumettez pas l'appareil à des conditions météorologiques ou à des températures extrêmes.
- Protégez l'appareil de la pluie et de l'humidité. L'électronique pourrait en être endommagée.

### ⚠ Consignes de sécurité Câble réseau

**ATTENTION**

**Indications importantes pour l'utilisation de l'adaptateur au réseau !**

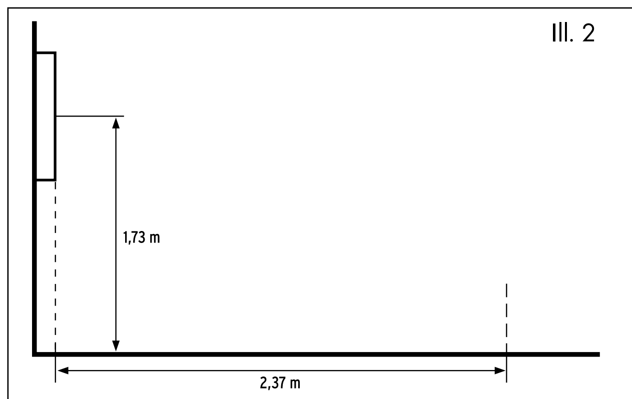
**Indication : l'appareil chauffe en cas d'utilisation normale.**

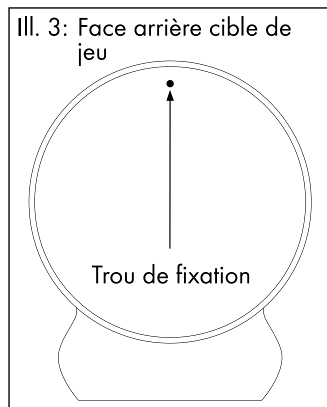
- Utilisez l'adaptateur uniquement en relation avec le Dartboard DS-1435.
- Utilisez uniquement l'adaptateur au réseau livré avec l'appareil !
- Veuillez uniquement utiliser des pièces de rechange d'origine en cas de défaut !
- Séparez l'adaptateur au réseau tout d'abord du réseau électrique avant de rompre la liaison entre l'adaptateur et Dartboard.
- L'adaptateur au réseau est uniquement adapté à une utilisation à l'intérieur. Ne pas l'exposer à l'humidité.
- N'utilisez plus l'adaptateur au réseau en cas de dommage au niveau du cadre ou de la conduite.
- Déconnectez l'appareil du réseau électrique, quand vous ne pensez pas l'utiliser pour une longue durée.
- La conduite de sortie ne peut être court-circuitée.
- La conduite de raccordement extérieure de ce transformateur ne peut pas être remplacée ; si la conduite est endommagée, le transformateur doit être mis au rebut.

## Notice de montage

### Montage de la cible (Illustration 2, Illustration 3)

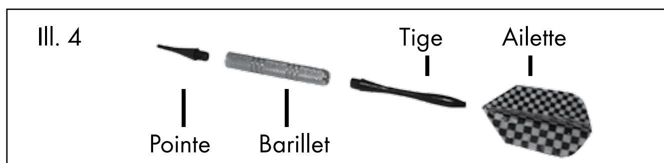
- Choisissez un lieu d'installation approprié disposant d'un espace libre d'env. 3 m.
- Le pas de tir se situe à une distance de 2,37 m du dartboard.
  Fixez le dartboard de telle manière au mur de sorte que le centre du Bull's Eye (la bulle) se situe à une hauteur de 1,73 m au-dessus du sol.
- Marquez le trou à percer sur le mur avec un crayon de papier. Percez un trou à l'endroit marqué. Installez la vis avec la cheville correspondante et accrochez ensuite la cible sur la vis par le trou de fixation.




## Montage des fléchettes (Illustration 4)

Vissez la pointe et la tige comme l'indique l'illustration sur le barillet et introduisez les ailettes déployées dans les fentes cruciformes.




## Désignation et fonction des pièces (illustration 1)

1 Simple / Single : Points simples
2 Double / Double : Points x 2
3 Triple / Triple : Points x 3
4 Le bullseye : l'anneau extérieur vaut 25 points, l'anneau intérieur vaut 50 points
5 Anneau collant : lancer sur les côtés : pas de point
6 Touches : (voir chapitre Touches, page 9-10)
7 Affichage du résultat : montre alternativement l'objectif/la consigne, les coups réussis, le résultat général ainsi que le joueur dont c'est le tour.
8 Affichage à flèches : affiche comme bien de lancers (flèches) il reste au joueur.
9 Tableau des scores
10 Affichage pour Double In (DI), Double Out (DO) et pour le jeu Count Down
11 Prise pour le câble réseau
12 Support à fléchettes

# Utilisation de la cible

## Allumer et éteindre

Cet article est équipé d´un système d´extinction automatique.
Pour mettre en marche l´article, branchez le câble réseau à une prise et à la cible.
Lorsque l´article n´est pas utilisé pendant plus de 10 minutes, l´affichage et les systèmes s´éteignent automatiquement (mode standby). Dès que le câble réseau reste branché, l´article se „souvient" des derniers jeux. En appuyant sur n´importe quelle touche, l´article se met en marche. Pour éteindre complètement l´article, débranchez la prise.

## Touches (Illustration 1)

**GAME**

Appuyez sur cette touche, pour choisir un jeu. A gauche de l´affichage du résultat, le type de jeu est affiché (G01-27 voir tableau 1, page 11), sur le côté droit est affichée la première option de jeu.

**OPTION**

Appuyez sur cette touche pour sélectionner différentes options dans un jeu (voir tableau 1, page 11).

**PLAYER - SCORE**

Appuyez sur cette touche pour sélectionner le nombre de joueurs avant le début du jeu.
Pendant un jeu, le score de tous les joueurs peut être affiché en appuyant sur la touche.
En appuyant 1x, cela affiche les joueurs 1 et 2 (3 lumières rouges à gauche du tableau de score), en appuyant 2x, cela affiche les joueurs 3 et 4 (6 lumières rouges à gauche du tableau de score), 3x cela affiche les joueurs 5 et 6 (9 lumières rouges à gauche du tableau de score), 4x cela affiche les joueurs 7 et 8 (12 lumières rouges au gauche du tableau des scores).

**HANDICAP**

Appuyez sur cette touche pour sélectionner différents degrés de difficultés/ différentes options pour les joueurs avant le début du jeu.

**Exemple :**

Vous voulez jouer au jeu G01 avec 3 joueurs (ayant tous un handicap différent).
Appuyez sur la touche GAME jusqu´à ce que le jeu G01 s´affiche à gauche de l´affichage des résultats. Sélectionnez en appuyant 1x sur la touche PLAYER/SCORE 3 joueurs.

En appuyant 2x sur la touche HANDICAP, vous pouvez faire passer l'handicap du joueur 3 de 101 à 301. Appuyez ensuite 6x sur la touche PLAYER/SCORE pour arriver aux paramètres pour le joueur 1 (les joueurs 4-8 ont été passés). En appuyant 1x sur la touche HANDICAP, vous pouvez faire passer l'handicap du joueur 1 de 101 à 201. Appuyez 1x sur la touche PLAYER/SCORE afin de sélectionner le joueur 2 et 5x sur la touche HANDICAP pour faire passer l'handicap du joueur 2 de 101 à 601. Appuyez ensuite sur le bouton START/NEXT pour démarrer le jeu.

**ELIMINATE / TEAM**

Appuyez sur cette touche pour régler le jeu en équipes avant qu'il ne démarre (2 contre 2, 3 contre 3, 4 contre 4). Pendant un jeu, le dernier jet d'un joueur est supprimé en appuyant sur la touche.

**CYBER MATCH**

Appuyez sur cette touche, pour démarrer un jeu contre un adversaire virtuel. En appuyant plusieurs fois sur la touche, il est possible de régler l'adresse de jeu du joueur virtuel (C1 = adversaire le plus fort, C5 = adversaire le plus faible).

**DOUBLE**

Appuyez sur cette touche pour régler la fonction Double ou Double out pour le jeu G01.
En appuyant 1 x : Double in (lumière rouge à gauche du tableau des scores, ⑩)
En appuyant 2 x : Double out (lumière rouge à gauche du tableau des scores, ⑩)
En appuyant 3 x : Double in, Double out (deux lumières rouges à gauche du tableau des scores, ⑩)
En appuyant 4 x : sans Double in, Double out (pas de lumière rouge)

**START / NEXT**

Appuyez sur cette touche pour démarrer un jeu ou passer pendant le jeu au joueur suivant.

**SOUND / VOLUME**

Appuyez sur cette touche pour régler le volume. Il existe 7 niveaux entre „SOUND/VOLUME OFF" et le volume maximal.

**MISS**

Appuyez sur cette touche pour réduire le nombre de fléchettes restantes lorsque la cible est ratée.

## Sélection du jeu et liste des degrés de difficulté (tableau 1)

| NR. | JEU | HANDICAP | OPTION |
|---|---|---|---|
| G01 | COUNT DOWN | √ | 101;201;301;401;501;601;701;801;901 |
| G02 | SIMPLE CRICKET | √ | 000;020;025 |
| G03 | SCRAM CRICKET | × | A00 |
| G04 | SCORE CRICKET | √ | E00;E20;E25 |
| G05 | CUT THROAT CRICKET | √ | C00;C20;C25 |
| G06 | DOUBLE SCORE CRICKET | √ | D00;D20;D25 |
| G07 | SHOVE-A-PENNY CRICKET | √ | P00;P20;P25 |
| G08 | ROUND THE CLOCK | √ | 5;10;15;20 |
| G09 | ROUND THE CLOCK-DOUBLE | √ | 205;210;215;220 |
| G10 | ROUND THE CLOCK-TRIPLE | √ | 305;310;315;320 |
| G11 | LEGS OVER | √ | 3;5;7;9;11;13;15;17;19;21 |
| G12 | LEGS UNDER | √ | U03;U05;U07;U09;U11;U13;U15;U17;U19;U21 |
| G13 | COUNT UP | √ | 100;200;300;400;500;600;700;800;900 |
| G14 | HIGH SCORE | × | H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21 |
| G15 | SHOOT OUT | √ | -03;-05;-07;-09;-11;-13;-15;-17;-19;-21 |
| G16 | KILLER | √ | 3;5;7;9;11;13;15;17;19;21 |
| G17 | KILLER-DOUBLE | √ | 203;205;207;209;211;213;215;217;219;221 |
| G18 | KILLER-TRIPLE | √ | 303;305;307;309;311;313;315;317;319;321 |
| G19 | ALL FIVE | √ | 51;61;71;81;91 |
| G20 | SHANGHAI | × | 1;5;10;15 |
| G21 | SHANGHAI-DOUBLE | × | 201;205;210;215 |
| G22 | SHANGHAI-TRIPLE | × | 301;305;310;315 |
| G23 | GOLF | √ | 10;20;30;40;50;60;70;80;90 |
| G24 | BINGO | √ | 132;141;168;189 |
| G25 | BIG LITTLE-SIMPLE | √ | 3;5;7;9;11;13;15;17;19;21 |
| G26 | BIG LITTLE-HARD | √ | H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21 |
| G27 | GOTCHA | √ | 101;201;301;401;501;601;701;801;901 |

## Déroulement du jeu

Chaque joueur jette 3 fléchettes à chaque tour.
Les tours des différents joueurs sont affichés dans les deux champs de résultat.
Les trois petits points au-dessus du score indiquent combien il reste de lancers par passage. Une fois le tour terminé, la cible se met automatiquement sur „Pause". En appuyant sur START/NEXT pendant le jeu, le joueur suivant est sélectionné et le jeu se poursuit.
**Remarque : Retirez tout simplement les fléchettes de la cible en tirant dessus et en les faisant tourner légèrement sur la droite.**

## Jeux

### G01 Count Down (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Pour ce jeu, le score de chaque fléchette est retiré à chaque passage (3 fléchettes par joueur) du score de départ (par ex. 301 ou 501 etc.). Le joueur qui atteint le premier zéro (précisément) gagne le jeu.
Dépasser le score :
Si un joueur dépasse avec une fléchette le score qui était nécessaire pour toucher zéro, le tour n'est pas comptabilisé. Le score revient à celui qui avait été atteint au tour précédent. Pour que le jeu soit encore plus dur, il est possible d'utiliser la touche DOUBLE. Avec cette fonction, des degrés de difficultés supplémentaires peuvent être réglés pour le début et la fin du jeu. Double In : le jeu démarre seulement lorsqu'un double a été lancé. Avant cela, les points ne sont pas comptabilisés.
Double Out : pour terminer le jeu, le joueur doit finir par un double qui permet de réduire le score précisément à zéro. Si après son lancer, il reste 1, on considère que le score est dépassé.
Double In/Out : le joueur doit commencer et fini le jeu par un double.
**La fonction Dart Finish :**
Lorsque le score à rebours atteint 180, il est possible dans ce mode à trois fléchettes de terminer le jeu. La cible calcule pour cela le nombre de lancers nécessaires et les affiche séparément pour chaque fléchette. Lorsque le joueur n'atteint pas l'objectif affiché du lancer mais qu'il peut encore terminer le jeu avec les deux fléchettes restantes, la cible recalcule les résultats de lancer nécessaires. Simple, double ou triple est indiqué par un symbole avec les chiffres. Simple est indiqué par un underscore, par ex. („_18"). Double est indiqué par un signe égale, par ex. („=18"). Triple avec trois tirets („≡18"). Le bullseye simple est affiché avec la valeur - „25".

**G02 Simple Cricket (000, 020, 025)**

Pour ce jeu, on joue uniquement avec les chiffres entre 15 et 20 et avec le bullseye. Le joueur qui atteint le premier tous les segments trois fois gagne. Pour réussir cela, il est possible de jouer aussi avec le double (le lancer compte double) et le triple (le lancer compte triple).
Option 000 : le joueur peut toucher les segments 15, 16, 17, 18, 19,20 et le bullseye dans l'ordre de son choix.
Option 020 : le joueur doit toucher les segments dans l'ordre suivant :
20, 19, 18, 17, 16, 15 et enfin le bullseye.
Option 025 : le joueur doit toucher les segments dans l'ordre suivant :
Le bullseye, 15, 16, 17, 18, 19, 20.

**G03 Scram Cricket (A00 – uniquement pour deux joueurs)**

Pour ce jeu également, seuls les segments 15 - 20 et le bullseye sont comptabilisés. Le jeu comprend deux tours. Dans le premier tour, le joueur essaie de fermer les segments (en les atteignant trois fois) L'autre joueur essaie de toucher les segments non encore fermés autant que possible pour collecter des points. Dès qu'un segment est fermé, le second joueur ne peut plus gagner de points. Lorsque tous les segments du joueur 1 sont fermés, le tour 1 est fini. Ensuite, le deuxième tour commence au cours duquel les joueurs échangent leur rôle. Le joueur deux essaie de fermer tous les segments le plus rapidement possible et le joueur 1 essaie de marquer des points. Lorsque tous les segments du joueur 2 sont fermés, le jeu est fini. Le joueur avec le plus grand score gagne.

**G04 Score Cricket (E00, E20, E25)**

Pour le Score Cricket également, seuls les segments 15 - 20 et le bullseye sont comptabilisés.
E00 – les segments peuvent être touchés dans l'ordre de son choix
E20 – le joueur doit toucher les segments dans l'ordre 20 - 15 et ensuite le bullseye
E 25 – Les segments doivent être touchés dans l'ordre 15 - 20 et ensuite Le bullseye.
Chaque segment est „ouvert" lorsqu'il a été touché trois fois par un joueur. Lorsqu'un segment a été touché trois fois par tous les joueurs, il est „fermé". Le joueur qui „ouvre" un chiffre précis, „possède" celui-ci et peut collecter avec celui-ci autant de points que possible jusqu`à ce que tous les joueurs l'ai touché trois fois et ferme ainsi ce segment. Lorsque tous les segments sont fermés, le joueur qui a le score le plus élevé gagne.

**G05 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)**
Pour le Cut Throat également, seuls les segments 15 - 20 et le bullseye sont comptabilisés.
C00 – les segments peuvent être touchés dans l'ordre de son choix
C20 – le joueur doit toucher les segments dans l'ordre 20 - 15 et ensuite le bullseye
C 25 – Les segments doivent être touchés dans l'ordre 15 - 20 et ensuite Le bullseye.
le bullseye et enfin 15 - 20.
Après avoir atteint trois fois un segment, celui-ci est „ouvert" et il est possible de collecter des points dans celui-ci jusqu'á ce que tous les joueurs aient touché trois fois ce segment. Les points récoltés un joueur sont imputés à tous les autres. L'objectif est de donner le maximum de points aux autres. Lorsque tous les joueurs ont fermé tous les segments, le joueur ayant le score le plus bas gagne.
C'est pour cela que la meilleure stratégie est de fermer tous les chiffres le plus vite possible pour empêcher les adversaires de nous donner des points. En même temps, on garde la possibilité d'en donner aux autres.

**G06 Double Score Cricket (d00, d20, d25)**
Pour le Double Score Cricket également, seuls les segments 15 - 20 et le bullseye sont comptabilisés.
d00 – les segments peuvent être touchés dans l'ordre de son choix
d20 – le joueur doit toucher les segments dans l'ordre 20 - 15 et ensuite le bullseye
d25 – Les segments doivent être touchés dans l'ordre 15 - 20 et ensuite le bullseye. Ce jeu correspond au „score cricket" sauf que chaque joueur doit tout d'abord toucher la zone double de chaque segment avant que les autres lancers comptent.

**G07 Shove-a-penny Cricket (P00, P20, P25)**
Pour le Shove-a-penny Cricket également, seuls les segments 15 - 20 et le bullseye sont comptabilisés.
P00 – les segments peuvent être touchés dans l'ordre de son choix
P20 – le joueur doit toucher les segments dans l'ordre 20 - 15 et ensuite le bullseye
P25 – Les segments doivent être touchés dans l'ordre 15 - 20 et ensuite le bullseye.
L'objectif du jeu est que chaque joueur remplisse les trois bâtons de chaque segment. Lorsque le joueur ferme le segment en un tour en touchant les zones double ou triple et donc que le segment est compatibilisé plus de trois fois, son adversaire récupère les bâtons. Au cours du tour suivant, ce segment est fermé pour le joueur et l'adversaire ne reçoit aucun bâton supplémentaire.

**G08 Round the Clock (5, 10, 15, 20)**
Pour ce jeu, vous avez le droit de toucher les segments suivants :
Option 5 : segments 1 - 5
Option 10 : segments 1 - 10
Option 15 : segments 1 - 15
Option 20 : segments 1 - 20
Le joueur doit toucher les segments affichés par l'appareil. Lorsque le segment a été touché, le segment suivant s'affiche et l'appareil émet un „oui" ou un „non". Le premier joueur à toucher tous les segments gagne.

**G09 Round the Clock-double (205, 210, 215, 220)**
Pour ce jeu, seuls les segments de la zone double sont valables :
Option 205 : segments 1 - 5
Option 210 : segments 1 - 10
Option 215 : segments 1 - 15
Option 220 : segments 1 - 20
Le joueur doit toucher les segments affichés par l'appareil dans la zone double. Lorsque le segment a été touché, le segment suivant s'affiche et l'appareil émet un „oui" ou un „non". Le premier joueur à touche tous les segments gagne.

**G10 Round the Clock-triple (305, 310, 315, 320)**
Pour ce jeu, seuls les segments de la zone triple sont valables :
Option 305 : segments 1 - 5
Option 310 : segments 1 - 10
Option 315 : segments 1 - 15
Option 320 : segments 1 - 20
Le joueur doit toucher les segments affichés par l'appareil dans la zone triple. Lorsque le segment a été touché, le segment suivant s'affiche et l'appareil émet un „oui" ou un „non". Le premier joueur à toucher tous les segments gagne.

**G11 Legs over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**
Option : 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 ou 21 représente le nombre de vies d'un joueur.
Chaque joueur a au départ un nombre de vie prédéfini à disposition. L'appareil indique à l'écran au début du jeu le score pour le premier joueur. Le joueur doit alors essayer avec ses trois fléchettes d'toucher ou de dépasser le score correspondants. S'il n'y arrive pas, il perd une vie. Les joueurs suivants doivent essayer de faire un score plus élevé que le joueur précédent. S'ils n'y arrivent pas, ils perdent un point de vie. Supprimer le score avec la touche „Start" ou trois lancers ratés ont pour conséquence la perte d'un point de vie. Dès qu'un joueur a perdu tous ses points de vie, il est éliminé. Le dernier joueur à avoir des points de vie gagne.

**G12 Legs under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**
Option : U03, U05, U07, U09, U011, U013, U015, U017, U019 ou U021 représente le nombre de vies d'un joueur.
Chaque joueur a au départ un nombre de vie prédéfini à disposition. L'appareil indique à l'écran au début du jeu le score pour le premier joueur. Le joueur doit alors essayer avec ses trois fléchettes de faire un score inférieur à celui affiché, s'il n'y arrive pas, il perd une vie. Arriver à 0 a également pour conséquence une perte d'un point de vie. Les joueurs suivants doivent essayer de faire un score inférieur à celui du joueur précédent sinon ils perdent un point de vie, Supprimer le score avec la touche „Start" ou trois lancers ratés ont pour conséquence la perte d'un point de vie. En appuyant sur la touche „Eliminate/Team", l'appareil supprime le score et ajoute 60 points. En appuyant sur la touche „Miss", l'appareil ajoute également 60 points. Dès qu'un joueur a perdu tous ses points de vie, il est éliminé. Le dernier joueur à avoir des points de vie gagne.

**G13 Count up (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)**
Vous pouvez sélectionner les points à toucher suivants : 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900. Dans ce jeu, le score de chaque flèche qui touche la cible compte. Le joueur qui atteint ou dépasse en premier le score sélectionné au départ est le gagnant.

**G14 High Score (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**
Option : H03, H05, H07, H09, H011, H013, H015, H017, H019, H021 détermine le nombre de tour. Chaque joueur peut jeter 3 fléchettes à chaque tour. L'objectif de ce jeu est d'obtenir le score général le plus élevé. Le joueur qui à la fin du nombre de tours défini atteint le score le plus haut, est le gagnant.

**G15 Shoot out (-03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21)**
Option : -03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19 ou -21) représente le nombre de vies d'un joueur. De façon aléatoire, un segment est affiché sur l'écran qui doit être touché sous 10 secondes sans quoi un lancer éventuel ne serait pas comptabilisé. Dès qu'un segment valide est touché dans le temps imparti, une vie est déduite. Le joueur qui n'a plus de vie gagne.

**G16 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**
Option : 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 représente le nombre de vies d'un joueur. Chaque joueur a au départ un nombre de vie prédéfini à disposition. Dès que le jeu commence, „SEL" (sélectionner) s'affiche à l'écran. Le joueur peut désormais choisir son segment de point en jetant une fléchette sur la cible. Le premier segment touché devient le segment de point. Ensuite, appuyez sur la touche „Next" et le joueur suivant peut désormais choisir son segment de point en jetant une fléchette sur la cible. Dès que tous les joueurs ont sélectionné leurs segments de point, le je commence. Ce n'est qu'après qu'un joueur a touché son segment de point qu'il peut devenir „Killer". Dès qu'un joueur devenu „Killer" touche le segment de point d'un autre joueur ce dernier perd une vie. Si un joueur, qui a le statut de „Killer", touche son propre segment de points, il perd son statut de „Killer" ainsi qu'un point de vie. Pour redevenir un „Killer", le joueur doit toucher son segment de point initial. Le vainqueur est le dernier joueur ayant encore des points de vie. Le Killer Status est affiché avec „/-" à l'écran.

**G17 Killer -Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**
Option : 203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221 représente le nombre de vies d'un joueur. Chaque joueur a au départ un nombre de vie prédéfini à disposition. Dès que le jeu commence, „SEL" (sélectionner) s'affiche à l'écran. Les joueurs peuvent sélectionner leur segment de point respectif comme pour le jeu „Killer". Ce n'est qu'après qu'un joueur a touché son segment de point dans l'anneau double qu'il peut devenir „Killer".
. Dès qu'un joueur devenu „Killer" touche le segment de point d'un autre joueur ce dernier perd une vie. Si un joueur, qui a le statut de „Killer", touche son propre segment de points, il perd son statut de „Killer" ainsi qu'un point de vie. Pour redevenir „Killer", le joueur doit toucher la zone double de son segment de point initial. Le vainqueur est le dernier joueur ayant encore des points de vie.
Le Killer Status est affiché avec „/-" à l'écran.

**G18 Killer -Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**
Option : 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321 représente le nombre de vies d'un joueur. Chaque joueur a au départ un nombre de vie prédéfini à disposition. Dès que le jeu commence, „SEL" (sélectionner) s'affiche à l'écran.

Les joueurs peuvent sélectionner leur segment de point respectif comme pour le jeu „Killer". Ce n'est qu'après qu'un joueur a touché son segment de point dans l'anneau triple qu'il peut devenir „Killer". Dès qu'un joueur devenu „Killer" touche le segment de point d'un autre joueur ce dernier perd une vie. Si un joueur, qui a le statut de „Killer", touche son propre segment de points, il perd son statut de „Killer" ainsi qu'un point de vie. Pour redevenir „Killer", le joueur doit toucher la zone triple de son segment de point initial. Le vainqueur est le dernier joueur ayant encore des points de vie.
Le Killer Status est affiché avec „/-" à l'écran.

**G19 All five (51, 61, 71, 81, 91)**

L'objectif du jeu est de réduire le résultat prédéfini de 51, 61, 71,81 ou 91 à chaque tour. Pour toucher un résultat, les points totaux de chaque tour doivent être divisibles par 5. Par exemple, lorsqu'un joueur atteint 20 points dans un tour, le résultat est 4 (20/5 = 4). Chaque résultat de tour qui n'est pas divisible par 5 n'est pas évalué. Si l'un n'atteint pas la flèche, cela n'est pas comptabilisé. Le premier joueur qui atteint ou dépasse le score sélectionné est le gagnant.

**G20 Shanghai (1, 5, 10, 15)**

Option 1 : Les segments doivent être touchés dans l'ordre 1 - 20 et ensuite Le bullseye.
Option 5 : Les segments doivent être touchés dans l'ordre 5 - 20 et ensuite Le bullseye.
Option 10 : Les segments doivent être touchés dans l'ordre 10 - 20 et ensuite Le bullseye.
Option 15 : Les segments doivent être touchés dans l'ordre 15 - 20 et ensuite Le bullseye.
Seules les fléchettes tombant dans l'ordre correct comptent. Les joueurs ont une seule chance pour toucher le segment correspondant. Si un chiffre manque, aucun point n'est donné et on passe au chiffre suivant. Le joueur qui a réussi à collecter le plus de point gagne.

**G21 Shanghai Double (201, 205, 210, 215)**

Option 201 : Les segments doivent être touchés dans l'ordre de 1 – 20 dans la zone double et ensuite Bulleseye.
Option 205 : Les segments doivent être touchés dans l'ordre de 5 – 20 dans la zone double et ensuite Bulleseye.
Option 210 : Les segments doivent être touchés dans l'ordre de 10 – 20 dans la zone double et ensuite Bulleseye.
Option 215 : Les segments doivent être touchés dans l'ordre de 15 – 20 dans la zone double et ensuite Bulleseye.
Le déroulement du jeu est identique à Shanghai G20, quoique seuls les tirs touchant la zone double du segment correspondant sont comptés. Les tirs touchant la zone simple ou la zone triple ne sont pas évalués. Le joueur ayant le nombre de points maximum gagne le jeu.

**G22 Shanghai Triple (301, 305, 310, 315)**

Option 301 : Les segments doivent être touchés dans l'ordre 1 - 20 dans la zone triple.
Option 305 : Les segments doivent être touchés dans l'ordre 5 - 20 dans la zone triple.
Option 310 : Les segments doivent être touchés dans l'ordre 10 - 20 dans la zone triple.
Option 315 : Les segments doivent être touchés dans l'ordre 15 - 20 dans la zone triple.

Ce jeu fonctionne également comme Shanghai G20 pour lequel seules les fléchettes atteignant la zone triple dans le segment correspondant sont comptabilisées. Les fléchettes qui tombent dans la zone simple ou dans la zone double ne sont pas comptabilisées. Le joueur avec le plus grand score gagne.

**G23 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)**

Les joueurs lancent les uns après les autres chacun leur tour en direction des champs 1-18 qu'ils doivent toucher. (Tour 1 = on lancer vers le champ du chiffre 1, tour 2 = on lance vers le champ du chiffre 2). L'objectif du jeu est d'obtenir aussi peu de points que possible par tour.

Points :
Triple = 1 point (meilleur score, on passe directement au joueur suivant)
Double = 2 points
Single = 3 points
Pas de lancer réussi dans le champ indiqué = 5 points
Par champ, le joueur 3 a trois lancers.
Si le joueur après un lancer double dès la première fléchette est satisfait, il peut directement passer son tour pour le joueur suivant et obtient pour le champ correspondant 2 points.
Si le joueur obtient lors de son premier lancer un single du champ à toucher, il obtient 3 points. Il peut décider de passer son tour ou d'utiliser son second lancer. S'il rate le champ correspondant, son score passe de 3 à 5. S'il s'améliore dans le second lancer avec un double, son score baisse de 3 à 2, il peut de nouveau arrêter ou a la possibilité avec un troisième lancer d'améliorer avec un triple (ou d'empirer).
Le joueur qui dépasse le score choisi par option est éliminé du jeu. Le gagnant est le dernier joueur restant ou qui présente après le champ 18 le score le plus faible.

**G24 Bingo (132, 141, 168, 189)**

L'objectif du jeu est d'toucher les segments affichés sur l'écran. Choisissez une option de jeu parmi „132", „141", „168" ou „189".
Pour l'option 132, la suite de segments 15, 4, 8, 14 et 3 doit être touchée.
Pour l'option 141, la suite de segments 17, 13, 9, 7 et 1 doit être touchée.
Pour l'option 168, la suite de segments 20, 16, 12, 6 et 2 doit être touchée.
Pour l'option 189, la suite de segments 19, 10, 18, 5 et 11 doit être touchée.
Chaque segment doit être touché trois fois avant que l'écran passe au segment suivant.- Toucher un segment simple compte une fois, la zone double compte deux fois et la triple trois fois. Le joueur qui atteint le premier tous les segments trois fois gagne.

**G25 Big Little -Simple (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**

Option : 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 ou 21 représente le nombre de vies d'un joueur. Chaque joueur a au départ un nombre de vie prédéfini à disposition. A l'écran apparaît le segment devant être touché par le joueur (ordre aléatoire). Si le joueur touche avec sa première ou sa seconde fléchette le segment indiqué, il peut définir avec son lancer suivant le segment que le joueur suivant doit touché sinon le segment du joueur suivant sera choisi de façon aléatoire.

Si un joueur ne touche pas le segment avec aucune de ses trois fléchettes, il perd une vie et c'est le tour du joueur suivant. Le vainqueur est le dernier joueur ayant encore des points de vie. Les lancers dans les champs doubles et triple sont comptabilisés comme des lancers dans le champ single.

**G26 Big Little-Hard (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**

Option H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19 ou H21 représente le nombre de vies d'un joueur. Chaque joueur a au départ un nombre de vie prédéfini à disposition. A l'écran apparaît le segment devant être touché par le joueur (ordre aléatoire). Si le joueur touche avec sa première ou sa seconde fléchette le segment indiqué, il peut définir avec son lancer suivant le segment que le joueur suivant doit touché sinon le segment du joueur suivant sera choisi de façon aléatoire. Si un joueur ne touche pas le segment avec aucune de ses trois fléchettes, il perd une vie et c'est le tour du joueur suivant. Le vainqueur est le dernier joueur ayant encore des points de vie. Les lancers dans le champs double et le champs triple ne sont pas comptabilisés.

**G27 Gotcha (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**

Pour ce jeu, le score de chaque fléchette est ajouté au nombre de départ „zéro" à chaque passage (3 fléchettes par joueur). Le joueur qui atteint le premier le score exact défini auparavant gagne le jeu.

Dépasser le score :

Si un joueur dépasse avec une fléchette le score qui devait être atteint pour respecter son objectif, le tour n'est pas comptabilisé. Le score revient à celui qui avait été atteint au tour précédent.

Faire revenir les autres joueurs à ZÉRO :

Si un joueur obtient le résultat exact qu'un autre joueur a déjà eu avant lui, il fait revenir ce dernier à zéro.

Exemple :

Score joueur 1 : 20

Score joueur 2 : 50

Score joueur 3 : 30

Score joueur 4 : 00

C'est le tour du joueur 4, il touche le 20 avec sa première fléchette. Le joueur 1 revient ainsi à zéro. Avec sa deuxième fléchette, le joueur 4 touche le 10 et a ainsi un résultat total de 30. Le joueur 3 revient ainsi à zéro. Avec sa troisième fléchette, le joueur 4 touche le 1 et a ainsi un résultat total de 31.

## Recherche d'erreurs

### Pas de courant

S'assurer que l'adaptateur se trouve enfiché dans la prise du secteur et que le raccordement de l'adaptateur se trouve bien dans la connexion du dartboard.

### Pas de résultats

Vérifier que le jeu se trouve en mode « Réglages » ou en mode « Pause ». Vérifier ensuite si des champs de résultats ou des touches de fonction coincent ou sont coincés.

### Elément de résultats coincé ou touche de fonction coincée

Lors du transport ou durant le fonctionnement normal du dartboard, il peut se produire que les éléments de résultats viennent momentanément à coincer et que les résultats ne sont plus comptés. Un signal d'avertissement retentit et un affichage indique en clignotant l'élément coincé. En retirant en douceur le dart de l'élément ou un mouvement de va-et-vient en appuyant légèrement avec les doigts libère normalement rapidement l'élément. La partie pourra alors être continuée, la prise en compte des résultats se poursuit exactement là où elle s'est trouvée interrompue.

### Eloigner des pointes de darts cassées

Les Soft-Tips présentent une bonne sécurité de manipulation, mais ne tiennent pas éternellement.
Si une pointe vient une fois à casser et reste plantée dans le dartboard, essayez alors de retirer celle-ci à l'aide d'une pince appropriée. Si une pointe est cassée de manière à ne plus dépasser de la surface du dartboard, elle pourra également au point d'impact être introduite en poussant celle-ci dans la cible. La pointe souple ne peut pas endommager l'électronique se situant derrière l'élément. Pour cette opération, nous recommandons cependant impérativement l'utilisation d'un Soft-Tip (pointe souple) encore en bon état d'un dart.
Une pointe cassée de manière à ne plus dépasser de la surface du dartboard ne devra jamais être introduite dans la cible en poussant à l'aide d'un objet métallique pointu, une pointe métallique pouvant facilement endommager la cible, si celle-ci est introduite trop profondément dans le dartboard. Plus le dart est lourd, plus le risque que la pointe casse est grand.

### Variations de courant et perturbations électromagnétiques

Dans des situations extrêmes, en présence d'impulsions électromagnétiques parasites massives, l'électronique peut tomber en panne ou fournir des résultats erronés.
Exemples :
En cas de grands orages, de variations extrêmes du courant du secteur, de manque de tension ou mise en place du jeu de darts trop près de moteurs électriques ou trop près d'appareils à microondes.
Pour revenir au fonctionnement normal, la prise enfichée au secteur sera à retirer pour plusieurs secondes et alors de nouveau à enficher. On devra naturellement s'assurer ici que la cause de la défaillance a été éliminée.

## Maintenance, entretien, conservation

**IMPORTANT ! Avant le nettoyage avec un chiffon humide, débranchez-le câble réseau de la prise. Nettoyez la cible uniquement avec un chiffon humide ! Le câble réseau ne doit pas entrer en contact de l'humidité !**

En cas d'utilisation fréquente de l'article, des encrassements peuvent principalement se produire sur la face avant suite aux contacts avec les doigts. Nettoyez la face avant, les touches et les champs d'affichage à l'aide d'un chiffon humide. Comme solvant, nous recommandons de l'eau avec un nettoyant léger. Ensuite frottez légèrement à sec avec un chiffon moelleux. En cas d'inutilisation prolongée, couvrez l'article au mieux avec un drap, afin de le protéger contre la poussière. L'article est toujours à conserver dans une pièce sèche et propre à température constante.



## Consignes pour l'élimination

Eliminez le produit ainsi que tous les composants afférents via une entreprise de recyclage autorisée ou via votre entreprise municipale de recyclage. Veuillez tenir compte des directives actuellement en vigueur. En cas de doute, renseignez-vous auprès de votre organisme de recyclage quant à une élimination favorable à l'environnement. Des appareils électriques ne doivent pas parvenir dans les ordures ménagères.

## 3 ans de garantie

Le produit a été fabriqué avec grand soin et a été soumis à un contrôle permanent. Pour ce produit, vous obtenez une garantie de trois ans à compter de la date d'achat. Veuillez conserver le ticket de caisse. La garantie s'applique uniquement à des dégâts matériels et de fabrication. Elle devient nulle lorsque le produit fait l'objet d'un traitement abusif ou non conforme. Vos droits légaux, et plus particulièrement les droits de garantie, ne sont pas restreints par cette garantie. En cas de garantie, veuillez vous adresser à notre service téléphonique gratuit ou contactez-nous par e-mail.
Dans chaque cas, nous allons vous fournir un conseil personnalisé. En cas de garantie et suite à un accord avec nos employés de service, les pièces défectueuses pourront être envoyées en port dû à l'adresse du service indiquée. Vous allez ensuite le plus rapidement possible obtenir gratuitement une nouvelle pièce ou une pièce réparée. La durée de garantie n'est pas prolongée suite à d'éventuelles réparations, effectuées suite à un cas de garantie du constructeur, de garantie légale ou de geste commercial. Ceci s'applique également aux pièces remplacées et réparées.
Toute réparation qui serait à entreprendre au delà de la date limite de la garantie est payante.

IAN : 67074

Service après-vente 00800-88080808 (Du lundi au vendredi, de 10h à 16h, gratuit)
(FR) DELTA-SPORT France • CHEMIN DU PUITS BP70017 • 01160 DRUILLAT
fr@nws-service.com
(BE) Ziegler NV • Kattendijkdok Oostkaai 64 • BE-2000 Antwerpen
be@nws-service.com

**www.nws-service.com**

NL BE

## Inhoudsopgave



**Lees deze gebruiksaanwijzing zorgvuldig door en bewaar ze, om later noch eens te kunnen nalezen. Geef deze gebruiksaanwijzing mee, wanneer u het product aan een derde persoon geeft.**

## Leveromvang

1 x Spelregels en gebruiksaanwijzing
12 x Schacht/12 x Greep/12 x Vleugels
(elk 3 x in blauw, groen, rood en zwart)
112 x Softtips (Punt)
1 x Schroef & 1 x Plug
1 x Elektronisch dartbord
1 x Netspanningsadapter
1 x Afwerplijn

## Technische gegevens

**Elektronisch dartbord**

Model: DS-1435 Afmetingen: 417 x 507 x 26 mm (breedte x hoogte x diepte)

Aansluitwaarde 9V DC ⎓ 300 mA

III = Beschermingsgraad III

**Netspanningsadapter**

Model: EU: YJS003A-0900300G
Model: UK: YJS003A-0900300B
Input: 230V/50 Hz
Output: 9V ⎓ 300mA

⧈ = Beschermingsgraad II

## Doelmatig gebruik

Dit artikel is een sporttoestel en is niet geschikt voor kinderen beneden 14 jaar! Bij het artikel horen kleine delen, die door kinderen ingeslikt kunnen worden. Voor het artikel als sportapparaat zijn trefzekerheid en concentratie nodig, en aan de motoriek worden hoge eisen gesteld.
Het artikel is uitsluitend bestemd voor privégebruik binnenshuis en niet voor commerciële doeleinden of voor gebruik buiten. Dit artikel is uitsluitend geschikt voor gebruik met darts met een zachte spits (softtip). Het gebruik van dart met een stalen spits veroorzaakt irreparabele schades.

## ⚠ Veiligheidsinstructies

### Blessurerisico!

- Dit apparaat is niet bestemd om gebruikt te worden door personen (met inbegrip van kinderen) met beperkte lichamelijke, sensorische of geestelijke capaciteiten en/of door personen zonder ervaring of zonder kennis, tenzij een persoon, die voor hun veiligheid verantwoordelijk is, toezicht houdt of hun geïnstrueerd heeft, hoe het apparaat gebruikt moet worden.
- Kinderen moeten in de gaten gehouden worden, om te garanderen, dat ze niet met het apparaat spelen.
- Werp en mik nooit op personen of dieren.
- Let erop, dat het artikel bij gebruik geïnstalleerd is op een plaats, waartoe personen geen toegang hebben.
- Niet op deuren bevestigen!

### Vermijding van materiële schades!

- Gebruik uitsluitend de passende originele spitsen of reservespitsen, om te vermijden dat de darts tegen de dartschijf afketsen. Lange spitsen zijn voor elektronische dartborden niet aanbevolen. Ze worden snel krom en breken gemakkelijk af (Afgebroken spitsen uit het dartbord verwijderen – Probleemoplossing, blz. 39).
- Stel het artikel niet bloot aan extreme weersomstandigheden of temperaturen.
- Bescherm het artikel tegen nat en vochtigheid. Anders zouden de elektronische delen beschadigd kunnen worden.

### ⚠ Veiligheidsinstructies stroomadapter

**ATTENTIE**

**Belangrijke aanwijzingen voor het gebruik van de netspanningsadapter!**

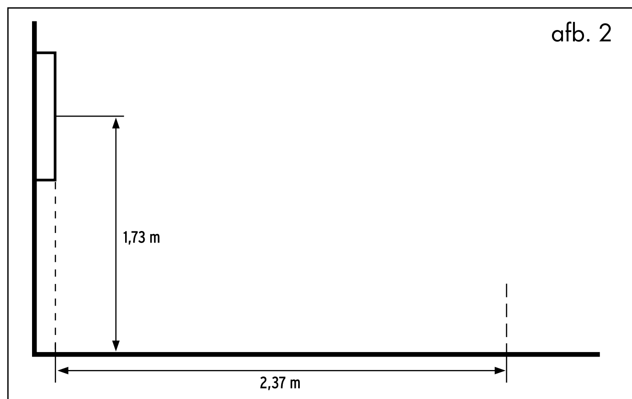
**Opmerking: Dit apparaat wordt gedurende het normale gebruik warm.**

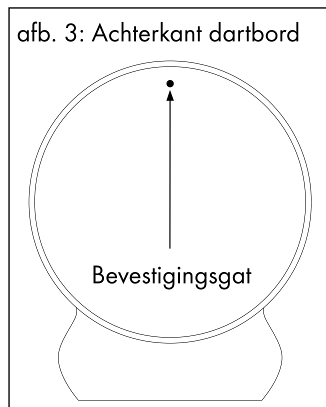
- Gebruik de netspanningsadapter alleen in combinatie met de Dartboard DS-1435.
- Gebruik alleen de meegeleverde netspanningsadapter!
- Als er een defect optreedt, mag U alleen originele reserveonderdelen gebruiken!
- Haal de netspanningsadapter eerst uit het stopcontact, voordat U de verbinding tussen de netspanningsadapter en het dartboard onderbreekt.
- De netspanningsadapter is alleen geschikt voor het gebruik binnenshuis. Houdt hem uit de buurt van vocht.
- Gebruik de netspanningsadapter niet meer, als de ombouw of het stroomkabel beschadigd is.
- Haal het apparaat uit het stopcontact, als U het gedurende een langere periode niet gebruikt.
- Het uitgangskabel mag niet kortgesloten worden.
- De externe aansluitkabel van deze transformator kan niet worden vervangen; Als de kabel beschadigd is, dient de transformator te worden vernietigd.

## Montage-instructies

### Montage van het dartbord (afbeelding 2, afbeelding 3)

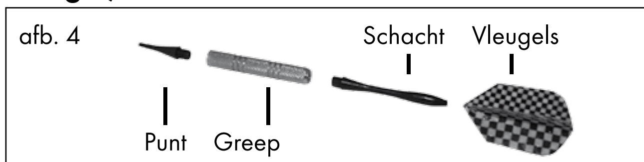
- Kies een geschikte plaats met ongeveer 3 m vrije ruimte.
- De “afwerplijn” bevindt zich op een afstand van 2,37 m tot aan het dartbord. Bevestig het dartbord zo aan de muur, dat het midden van de bull’s eye zich op een hoogte van 1,73 m boven de vloer bevindt.
- Markeer het boorgat met een potlood op de muur. Boor een gat op de gemarkeerde plek op de muur. Monteer de schroef met behulp van de passende plug en hang het dartboard vervolgens met het bevestigingsgat op aan de schroef.




## Montage van de darts (afbeelding 4)

Schroef de spits en de shaft, zoals afgebeeld, op de barrel en steek de opengevouwen flight in de kruissleuven. Spits Barrel Shaft Flight:




## Aanduiding en functie van de delen (afb. 1)

1 Enkel / Single: Score zoals weergegeven
2 Dubbel / Double: Score x 2
3 Drievoudig / Triple: Score x 3
4 Bull's eye: Buitenste ring is 25 punten; binnenste ring is 50 punten waard
5 Buitenste ring: Randdart, geen punt
6 Functieknoppen: (zie hoofdtsuk Functieknoppen, pag. 27-28)
7 Weergave van de resultaten: Toont afwisselend doel / tip, punten, totale resultaat, alsook welke speler er aan de beurt is.
8 Dartweergave: Toont, hoeveel darts de speler nog mag gooien
9 Scorebord
10 Weergave voor Double In (DI), Double Out (DO) en voor het spel Count Down
11 Aansluiting voor stroomadapter
12 Dartshouder

# Gebruiksaanwijzing van het dartboard

## Aan- uitschakelen

Het product is voorzien van een automatische uitschakeling.
Verbind voor het inschakelen van het product de stroomadapter met een wandcontactdoos en het dartboard. Wanneer het product langer dan 10 minuten niet wordt gebruikt, schakelen het display en het systeem automatisch uit (stand-by modus). Zo lang de stroomadapter ingestoken blijft, „herinnert" zich het product aan de laatste score. Door op een willekeurige functieknop te drukken gaat het product weer aan. Voor de volledige uitschakeling van het product haalt u de stroomstekker uit de wandcontactdoos.

## Functieknoppen (afb. 1)

**GAME**

Druk op deze knop om een spel te kiezen. Op het linker display wordt het spel getoond (G01-27, zie tabel 1, pag. 29), op het rechter display wordt de eerste optie van het spel getoond.

**OPTION**

Druk op deze knop, om verschillende opties binnen een spel te kiezen (zie tabel 1, pag. 29).

**PLAYER - SCORE**

Druk op deze knop, om voor het begin van het spel het aantal spelers uit te kiezen.
Als u tijdens het spel op deze knop drukt, worden de scores van alle spelers getoond.
1 x drukken toont speler 1 en 2 (3 rode lampen aan de linker kant van het scorebord), 2 x drukken toont speler 3 en 4 (6 rode lampen aan de linker kant van het scorebord), 3 x drukken toont speler 5 en 6 (9 rode lampen aan de linker kant van het scorebord), 4 x drukken toont speler 7 en 8 (12 rode lampen aan de linker kant van het scorebord).

**HANDICAP**

Druk op deze knop, om voor het begin van het spel verschillende moeilijkheidsgraden / opties voor verschillende spelers uit te kiezen.

**Voorbeeld:**

U wilt het spel G01 met 3 spelers (alle een verschillende handicap) spelen.
Druk zo vaak op de knop GAME, totdat het spel G01 op het linker displa verschijnt.
Kies door 1 x op de knop PLAYER/SCORE 3 spelers.

Door 2 x op de knop HANDICAP te drukken, stelt u het handicap voor speler 3 van 101 op 301 in. Druk vervolgens 6 x op de knop PLAYER/SCORE, om naar de instellingen voor speler 1 te gaan (speler 4-8 worden overgeslagen). Druk 1 x op de knop HANDICAP, om het handicap van speler 1 van 101 op 201 in te stellen. Druk 1 x de knop PLAYER/SCORE, om speler 3 uit te kiezen en 5 x de knop HANDICAP, om het handicap van speler 2 van 101 op 601 in te stellen. Druk op de knop START/NEXT, om met het spel te beginnen.

## ELIMINATE / TEAM

Druk op deze knop, om voor het begin van het spel het spelen in teams in te stellen (2 tegen 2, 3 tegen 3, 4 tegen 4). Gedurende een spel wordt door het drukken van de knop de laatste gooi van een speler gewist.

## CYBER MATCH

Druk op deze knop, om een spel tegen een virtuele tegenstander te starten. Door herhaaldelijk op de knop te drukken, wordt het vaardigheidsniveau van de virtuele tegenstander ingesteld (C1 = moeilijkste tegenstander - C5 = makkelijkste tegenstander)

## DOUBLE

Druk op deze knop, om de functie Double In of Double Out bij het spel G01 in te stellen.
1 x drukken: Double In (rode lamp op het linker scorebord, ⑩)
2 x drukken: Double Out (rode lamp op het linker scorebord, ⑩)
3 x drukken: met Double In, Double Out (twee rode lampen op het linker scorebord, ⑩)
4 x drukken: zonder Double In, Double Out (geen rode lampen)

## START / NEXT

Druk op deze knop, om een spel te starten of tijdens het spel naar de volgende speler te gaan.

## SOUND / VOLUME

Druk op deze knop, om het volume in te stellen. Er zijn 7 standen tussen „SOUND/VOLUME uit" en het maximale volume.

## MISS

Druk op deze knop, om het aantal overgebleven darts bij het niet-raken van het dartboard te verminderen.

## Spelkeuze en lijst van moeilijkheidsgraden (tabel 1)

| NR. | SPEL | HANDICAP | OPTIE |
|---|---|---|---|
| G01 | COUNT DOWN | √ | 101;201;301;401;501;601;701;801;901 |
| G02 | SIMPLE CRICKET | √ | 000;020;025 |
| G03 | SCRAM CRICKET | x | A00 |
| G04 | SCORE CRICKET | √ | E00;E20;E25 |
| G05 | CUT THROAT CRICKET | √ | C00;C20;C25 |
| G06 | DOUBLE SCORE CRICKET | √ | D00;D20;D25 |
| G07 | SHOVE-A-PENNY CRICKET | √ | P00;P20;P25 |
| G08 | ROUND THE CLOCK | √ | 5;10;15;20 |
| G09 | ROUND THE CLOCK-DOUBLE | √ | 205;210;215;220 |
| G10 | ROUND THE CLOCK-TRIPLE | √ | 305;310;315;320 |
| G11 | LEGS OVER | √ | 3;5;7;9;11;13;15;17;19;21 |
| G12 | LEGS UNDER | √ | U03;U05;U07;U09;U11;U13;U15;U17;U19;U21 |
| G13 | COUNT UP | √ | 100;200;300;400;500;600;700;800;900 |
| G14 | HIGH SCORE | x | H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21 |
| G15 | SHOOT OUT | √ | -03;-05;-07;-09;-11;-13;-15;-17;-19;-21 |
| G16 | KILLER | √ | 3;5;7;9;11;13;15;17;19;21 |
| G17 | KILLER-DOUBLE | √ | 203;205;207;209;211;213;215;217;219;221 |
| G18 | KILLER-TRIPLE | √ | 303;305;307;309;311;313;315;317;319;321 |
| G19 | ALL FIVE | √ | 51;61;71;81;91 |
| G20 | SHANGHAI | x | 1;5;10;15 |
| G21 | SHANGHAI-DOUBLE | x | 201;205;210;215 |
| G22 | SHANGHAI-TRIPLE | x | 301;305;310;315 |
| G23 | GOLF | √ | 10;20;30;40;50;60;70;80;90 |
| G24 | BINGO | √ | 132;141;168;189 |
| G25 | BIG LITTLE-SIMPLE | √ | 3;5;7;9;11;13;15;17;19;21 |
| G26 | BIG LITTLE-HARD | √ | H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21 |
| G27 | GOTCHA | √ | 101;201;301;401;501;601;701;801;901 |

## Spelverloop

Elke speler gooit drie darts per beurt.
De beurten van de desbetreffende spelers worden in de beide resultaatvelden getoond.
De drie kleine stippen boven de score geven aan, hoe vaak tijdens deze beurt
nog gegooid mag worden. Na het einde van een beurt wordt het dartboard automatisch op „hold" gezet. Door tijdens het spel op de knop START/NEXT te drukken, wordt de volgende speler uitgekozen en het spel gaat door.
**Opmerking: De darts kunt u het makkelijkste uit het board halen, door ze met een kleine draaibeweging naar rechts eruit te trekken.**

## Spellen

### G01 Count Down (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Bij dit spel wordt het aantal punten van iedere dart per beurt (3 worpen per speler) van de (begin-)-score (bijv. 301 of 501 etc.) afgetrokken. De speler die als eerste nul bereikt (precies nul), wint het spel.
Te hoog gooien:
Als een speler meer dan het aantal punten, die voor het precies uitspelen op nul nodig is, gooit, wordt de beurt niet meegeteld. De score wordt teruggezet naar die vóór deze beurt. Om het spel nog spannender te maken, kan de functieknop DOUBLE worden gebruikt. Met deze functie worden extra moeilijksgraden voor het begin en het einde van het spel ingesteld. Double In: het spel begint pas, wanneer een double wordt gegooid.
De vooraf behaalde punten worden niet meegeteld. Double Out: Om het spel te beëindigen, moet de speler met een double uitgooien, zodat de score exact nul is. Blijft na het gooien nog 1 punt als rest over, gelt deze als te hoog gegooid. Double In/Out: De speler moet het spel met een double beginnen en uitgooien met een double.

**De Dart Finish-functie:**
Wanneer de score 180 of lager is, is het uitspelen met drie darts in deze modus mogelijk. Het dartboard berekent de hiervoor benodigde gooi-resultaten en laat deze voor iedere dart apart zien. Wanneer de speler het aangegeven aantal punten niet haalt, maar toch nog met de andere beide darts uitgooien kan, berekent het dartboard de nieuw benodigde resultaten opnieuw. Single, double of triple wordt met een teken voor het cijfer aangetoond. Single wordt met een lage balkjes weergegeven, zoals bijv. („_18"). Double wordt met twee balkjes weergegeven („=18"). Triple met 3 balkjes („≡18").
Single bull's eye wordt weergegeven met de waarde - „25".

**G02 Simple Cricket (000, 020, 025)**

Bij dit spel wordt uitsluitend met de cijfers van 15 tot 20 en met de bull's eye gespeeld. De eerste speler die alle drie de segmenten drie keer heeft gegooid, is de winnaar. Om dit te bereiken kan ook met double (hit telt dubbel) en triple (hit telt drie keer) worden gespeeld.
Optie 000: de speler kan de segmenten 15, 16, 17, 18,19, 20 en bull's eye in willekeurige volgorde gooien.
Optie 020: de speler moet de segmenten in de volgende volgorde gooien:
20, 19, 18, 17, 16, 15 en als laatste bull's eye
Optie 025: de speler moet de segmenten in de volgende volgorde gooien:
Bull's eye, 15, 16, 17, 18, 19, 20.

**G03 Scram Cricket (A00 – alleen voor twee spelers)**

Ook bij dit spel worden uitsluitend de segmenten 15 - 20 en bull's eye geteld. Het spel bestaat uit twee rondes. In de eerste ronde probeert de ene speler de segmenten dicht te gooien (door drie keer te raken). De andere speler probeert de nog niet dicht gegooide segmenten zo vaak mogelijk te gooien, om punten te verzamelen. Zodra een segment is dichtgegooid, kan de tweede speler hier geen punten meer halen. Wanneer alle segmenten door speler 1 zijn dichtgegooid, is de eerste ronde afgesloten. Nu begint de tweede ronde, waarbij de spelers hun positie wisselen. Speler twee probeert alle segmenten zo snel mogelijk dicht te gooien en speler 1 probeert punten te verzamelen. Het spel is afgelopen, wanneer speler 2 alle segmenten heeft dichtgegooid. De speler met de hoogste score wint.

**G04 Score Cricket (E00, E20, E25)**

Ook bij Score Cricket worden uitsluitend de segmenten 15 - 20 en bull's eye geteld.
E00 – de segmenten kunnen in willekeurige volgorde worden gegooid
E20 – de speler moet de segmenten in de volgorde 20 – 15 en vervolgens bull's eye gooien
E25 – de volgorde waarin de segmenten moeten worden getroffen zijn: Bull's eye en vervolgens 15 – 20
Ieder segment is „open", wanneer het drie keer door een speler werd geraakt. Wanneer een segment door alle spelers drie keer werd geraakt, is het „dichtgegooid". De speler, die een bepaald getal „opent", in „eigenaar" van dit getal en kan bij dit getal zo lang punten verzamelen, totdat alle spelers dit getal drie keer hebben getroffen en dit segment zodoende wordt dichtgegooid. Als alle segmenten zijn gesloten, wint de speler met de hoogste score.

**G05 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)**

Ook bij Cut Throat Cricket worden uitsluitend de segmenten 15 - 20 en bull's eye geteld.
C00 – de segmenten kunnen in willekeurige volgorde worden gegooid
C20 – de speler moet de segmenten in de volgorde 20 – 15 en vervolgens bull's eye gooien
C25 – de volgorde waarin de segmenten moeten worden getroffen zijn:
Bull's eye en vervolgens 15 – 20
Na drie keer gooien van een segment is dit „open" en kunnen punten in dit segment worden verzameld, totdat alle spelers het segment drie keer hebben geraakt. De punten die een speler gooit, gelden ook voor de andere spelers. Het doel is de tegenspelers zo veel mogelijk punten toe te spelen. Wanneer alle spelers alle segmenten hebben dichtgegooid, wint de speler met de laagste score.
Vandaar is hier de beste strategie, alle cijfers zo snel mogelijk dicht te gooien, om te voorkomen, dat de tegenstander iemand zelf punten toe kan spelen. Tegelijkertijd houdt men de kans, de andere spelers punten toe te spelen.

**G06 Double Score Cricket (d00, d20, d25)**

Ook bij Double Score Cricket worden uitsluitend de segmenten 15 - 20 en bull's eye geteld.
d00 – de segmenten kunnen in willekeurige volgorde worden gegooid
d20 – de speler moet de segmenten in de volgorde 20 – 15 en vervolgens bull's eye gooien
d25 – de volgorde waarin de segmenten moeten worden getroffen zijn: Bull's eye en vervolgens 15 – 20. Het spel is hetzelfde als „Score Cricket" behalve dat iedere speler eerst de double van ieder segment moet gooien, voordat alle andere hits tellen.

**G07 Shove-a-penny Cricket (P00, P20, P25)**

Bij Shove-a-penny Cricket worden eveneens de segmenten 15-20 en bull's eye geteld.
P00 – de segmenten kunnen in willekeurige volgorde worden gegooid
P20 – de speler moet de segmenten in de volgorde 20 – 15 en vervolgens bull's eye gooien
P25 – de volgorde waarin de segmenten moeten worden getroffen zijn:
Bull's eye en vervolgens 15 – 20
Doel van het spel is het voor iedere speler alle drie balken van de segmenten te vullen. Wanneer de speler het segment in een ronde met een hit in de double of triple afsluit, en het zodoende vaker als drie keer wordt geteld, krijgt de tegenstander hiervoor een balk aangerekend. In de volgende ronde is dit segment dan voor de speler gesloten en de tegenspeler krijgt geen verdere balken aangerekend.

**G08 Round the Clock (5, 10, 15, 20)**
Bij dit spel mag u de volgende segmenten gooien:
Optie 5: Segmenten 1-5
Optie 10: Segmenten 1-10
Optie 15: Segmenten 1-15
Optie 20: Segmenten 1-20
De speler moet de door het apparaat aangegeven segmenten raken. Als het segment werd gegooid, wordt het volgende segment getoond en het apparaat laat een „Yes“ of„No“ horen. De speler die als eerste alle segmenten heeft gegooid, heeft gewonnen.

**G09 Round the Clock-double (205, 210, 215, 220)**
Bij dit spel tellen alleen de doubles van de volgende segmenten:
Optie 205: Segmenten 1-5
Optie 210: Segmenten 1-10
Optie 215: Segmenten 1-15
Optie 220: Segmenten 1-20
De speler moet de door het apparaat aangegeven segmenten in de double raken. Als het segment werd gegooid, wordt het volgende segment getoond en het apparaat laat een „Yes“ of „No“ horen. De speler die als eerste alle segmenten heeft gegooid, heeft gewonnen.

**G10 Round the Clock-triple (305, 310, 315, 320)**
Bij dit spel tellen alleen de triples van de volgende segmenten:
Optie 305: Segmenten 1-5
Optie 310: Segmenten 1-10
Optie 315: Segmenten 1-15
Optie 320: Segmenten 1-20
De speler moet de door het apparaat aangegeven segmenten in de triple raken. Als het segment werd gegooid, wordt het volgende segment getoond en het apparaat laat een „Yes“ of „No“ horen. De speler die als eerste alle segmenten heeft gegooid, heeft gewonnen.

**G11 Legs over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**
Optie: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 of 21 representeert het aantal levens van een speler.
Elke speler staan in het begin het ingestelde aantal levens ter beschikking. Het apparaat toont aan het begin van het spel een score op het display voor de eerste speler. De speler moet nu proberen met zijn drie worpen de juiste score te bereiken of te overtreffen. Wanneer dit niet lukt, verliest hij een leven. De volgende speler moet proberen een hogere score te bereiken dan de vorige speler. Wanneer dit niet lukt, verliest hij een leven. Het wissen van de score met behulp van de „Start"-knop of drie foute worpen heeft als resultaat dat een leven wordt afgetrokken. Zodra een speler geen levens meer heeft, doet hij niet meer mee. De speler die als nog een (of meerdere) leven(s) heeft, heeft gewonnen.

**G12 Legs under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**
Optie: U03, U05, U07, U09, U011, U013, U015, U017, U019 of U021 representeert het aantal levens van een speler.
Elke speler staan in het begin het ingestelde aantal levens ter beschikking. Het apparaat toont aan het begin van het spel een score op het display voor de eerste speler. De speler moet nu proberen met zijn drie worpen lager dan de desbetreffende score te gooien, als dit niet lukt, verliest hij een leven. De score 0 resulteert eveneens in het verlies van een leven. De volgende speler moet proberen een lagere score te bereiken dan de vorige speler, anders verliest hij een leven. Het wissen van de score met behulp van de „Start"-knop of drie foute worpen heeft als resultaat dat een leven wordt afgetrokken. Bij het drukken van de „Eliminate/Team"-knop wist het apparaat de score en worden 60 punten toegevoegd. Bij het drukken van de „Miss"-knop voegt het apparaat eveneens 60 punten toe. Zodra een speler geen levens meer heeft doet hij niet meer mee. De speler die als nog een (of meerdere) leven(s) heeft, heeft gewonnen.

**G13 Count up (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)**
U kunt kiezen uit de volgende doel-scores: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900.
Bij dit spel wordt de socre van iedere getroffen dart geteld. De speler, die als eerste de vooraf ingestelde score heeft bereikt of hoger heeft gegooid, is de winnaar.

**G14 High Score (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**
Optie: H03, H05, H07, H09, H011, H013, H015, H017, H019, H021 bepaalt het aantal beurten.
Elke speler mag drie darts per beurt gooien. Het doel van dit spel is de hoogste totaalscore te bereiken. De speler die aan het einde van het vooraf bepaalde aantal beurten de hoogste totale score heeft, heeft gewonnen.

**G15 Shoot out (-03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21)**
Optie: -03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19 of -21) representeert het aantal levens van een speler. Willekeurig wordt op het display een segment getoont, dat binnen 10 seconden geraakt moet worden, omdat een latere treffer anders niet telt. Zodra een geldig segment binnen de tijd wordt getroffen, wordt een leven afgetrokken. De winnaar is de speler die als eerste geen levens meer heeft.

**G16 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**
Optie: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 representeert het aantal levens van een speler. Elke speler staan in het begin het ingestelde aantal levens ter beschikking. Zodra het spel begint, staat in het display „SEL" (selecteren). De speler kan nu zijn scoresegment uitkiezen, door op het dartboard te gooien. Het als eerste getroffen segment wordt als scoresegment gekenmerkt. Vervolgens op de „Next"-knop drukken, waarna de volgende speler zijn scoresegment kan kiezen. Zodra alle spelers hun scoresegment hebben gekozen, begint het spel. Pas nadat een speler zijn scoresegment heeft getroffen, kan hij „Killer" worden. Zodra een speler, die „Killer" is geworden, het scoresegment van een andere speler raakt, verliest deze een leven. Mocht een speler, die de status „Killer" heeft, zijn eigen scoresegment raken, komt zijn „Killer"-status te vervallen en verliest hij een leven. Om weer „Killer" te worden, moet de speler zijn oorspronkelijke scoresegment raken. De winnaar is de laatste speler met een (of meerdere) leven(s).
De Killer-status wordt op het display met „I-„ weergegeven.

**G17 Killer -Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**
Optie: 203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221 representeert het aantal levens van een speler. Elke speler staan in het begin het ingestelde aantal levens ter beschikking. Zodra het spel begint, staat in het display „SEL" (selecteren). De spelers kunnen nu zoals bij het „Killer"-spel hun desbetreffende scoresegment uitkiezen. Pas nadat een speler zijn scoresegment in de double heeft geraakt, kan hij „Killer" worden. Zodra een speler, die „Killer" is geworden, het scoresegment van een andere speler raakt, verliest deze een leven. Mocht een speler, die de status „Killer" heeft, zijn eigen scoresegment raken, komt zijn „Killer"-status te vervallen en verliest hij een leven. Om weer een „Killer" te worden, moet de speler de double van zijn oorspronkelijke scoresegment raken. De winnaar is de laatste speler met een (of meerdere) leven(s).
De Killer-status wordt op het display met „I-„ weergegeven.

**G18 Killer -Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**
Optie: 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321 representeert het aantal levens van een speler. Elke speler staan in het begin het ingestelde aantal levens ter beschikking. Zodra het spel begint, staat in het display „SEL" (selecteren). De spelers kunnen nu zoals bij het „Killer"-spel hun desbetreffende scoresegment uitkiezen. Pas nadat een speler zijn scoresegment in de triple heeft getroffen, kan hij „Killer" worden. Zodra een speler, die „Killer" is geworden, het scoresegment van een andere speler raakt, verliest deze een leven. Mocht een speler, die de status „Killer" heeft, zijn eigen scoresegment raken, komt zijn „Killer"-status te vervallen en verliest hij een leven. Om weer een „Killer" te worden, moet de speler de triple van zijn oorspronkelijke scoresegment raken. De winnaar is de laatste speler met een (of meerdere) leven(s).
De Killer-status wordt op het display met „I-„ weergegeven.

**G19 Al five (51, 61, 71, 81, 91)**

Het doel van het spel is bij iedere beurt het vooraf ingestelde resultaat van 51, 61, 71, 81 of 91 te verkleinen. Om een resultaat te bereiken, moet de totale score voor iedere ronde door 5 gedeeld kunnen worden. Wanneer bijvoorbeeld een speler in een beurt 20 punten behaalt, is het resultaat 4 (20÷5=4). Iedere niet door 5 deelbare score wordt niet meegeteld. Wanneer een van de drie darts niets raakt, wordt deze beurt ook niet meegeteld. De eerste speler, die als eerste de vooraf ingestelde score heeft bereikt of hoger heeft gegooid, is de winnaar.

**G20 Shanghai (1, 5, 10, 15)**

Optie 1: De segmenten moeten in de volgorde van 1 – 20 en vervolgens bull's eye worden getroffen.
Optie 5: De segmenten moeten in de volgorde van 5 – 20 en vervolgens bull's eye worden getroffen.
Optie 10: De segmenten moeten in de volgorde van 10 – 20 en vervolgens bull's eye worden getroffen.
Optie 15: De segmenten moeten in de volgorde van 15 – 20 en vervolgens bull's eye worden getroffen.
Alleen hits in de juiste volgorde tellen. De spelers hebben slechts één kans het desbetreffende segment te raken. Wanneer een getal niet wordt geraakt, krijgt de speler geen punten en gaat door met het volgende getal. De winnaar is de speler die de meeste punten bij elkaar heeft gegooid.

**G21 Shanghai Double (201, 205, 210, 215)**

Optie 201: De segmenten moeten in de volgorde van 1 – 20 in de double en vervolgens bull's eye worden getroffen.
Optie 205: De segmenten moeten in de volgorde van 5 – 20 in de double en vervolgens bull's eye worden getroffen.
Optie 210: De segmenten moeten in de volgorde van 10 – 20 in de double en vervolgens bull's eye worden getroffen.
Optie 215: De segmenten moeten in de volgorde van 15 – 20 in de double en vervolgens bull's eye worden getroffen.
Het spel verloopt net zoals Shanghai G20, waarbij uitsluitend hits in de double van het desbetreffende segment tellen. Hits in de single of in de triple worden niet meegeteld. De speler met de hoogste score wint.

**G22 Shanghai Triple (301, 305, 310, 315)**
Optie 301: De segmenten moeten in de volgorde van 1 – 20 in de triple worden getroffen.
Optie 305: De segmenten moeten in de volgorde van 5 – 20 in de triple worden getroffen.
Optie 310: De segmenten moeten in de volgorde van 10 – 20 in de triple worden getroffen.
Optie 315: De segmenten moeten in de volgorde van 15 – 20 in de triple worden getroffen.
Ook dit spel werkt net als Shanghai G20, waarbij alleen hits in de triple van het desbetreffende segment tellen. Hits in de single of double worden niet meegeteld. De speler met de hoogste score wint.

**G23 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)**
De spelers gooien na elkaar om beurten op de doelsegmenten de getallen 1-18 en moeten deze ook raken. (Beurt 1 = er wordt op het doelsegement van het getal 1 gegooid, beurt 2 = gegooid wordt op het doelsegment van het getal 2 etc.) Het doel van het spel is, per ronde zo min mogelijk punten te krijgen.
Puntentelling van de hits:
Triple = 1 punt (best mogelijke score, de volgende speler is automatisch aan de beurt)
Double = 2 punten
Single = 3 punten
Geen hits in het aangegeven doelsegment = 5 punten
Per doelsegment hebben de spelers 3 darts ter beschikking.
Wanneer een speler met een gegooide double in in de eerste worp tevreden is, kan vervolgens de volgende speler beginnen en krijgt hij voor het desbetreffende doelsegment 2 punten.
Wanneer de speler met zijn eerste worp de single van het desbetreffende doelsegment raakt, krijgt hij 3 punten. Hij kan nu kiezen aan de volgende speler door te geven, of zijn tweede worp te nemen.
Wanneer hij het desbetreffende doelsegment niet raakt, wordt zijn score van 3 op 5 verhoogd.
Wanneer hij bij zijn tweede worp de double raakt, gaat zijn score van 3 op 2 omlaag en kan hij opnieuw kiezen te stoppen c.q. heeft hij met de derde worp nog de mogelijkheid zich op een triple te verbeteren (of ook weer slechter te gooien).
De speler, die de per optie uitgekozen score overtreft, mag niet meer meedoen. De winnaar is de speler die als laatste overblijft of na 18 doelsegmenten de laagste score heeft.

**G24 Bingo (132, 141, 168, 189)**
Doel van het spel is de op het display getoonde segmentvolgorde te treffen. Kies tussen de spelopties „132“, „141“, „168“ of „189“.
Bij optie 132 moet de segmentvolgorde 15, 4, 8, 14 en 3 worden getroffen.
Bij optie 141 moet de segmentvolgorde 17, 13, 9, 7 en 1 worden getroffen.
Bij optie 168 moet de segmentvolgorde 20, 16, 12, 6 en 2 worden getroffen.
Bij optie 189 moet de segmentvolgorde 19, 10, 18, 5 en 11 worden getroffen.
Elk segment moet drie keer worden geraakt, voordat de displayweergave het volgende segment toont.
Een hit in het single-segment telt een keer, in de double twee keer en in de triple drie keer. De speler die als eerste alle segmenten drie keer heeft geraakt, heeft gewonnen.

**G25 Big Little -Simple (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**
Optie 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 of 21 representeert het aantal levens van een speler. Elke speler staan in het begin het ingestelde aantal levens ter beschikking. In het display verschijnt het door de speler te raken segment (willekeurige volgorde). Als de speler met zijn eerste of tweede dart het aangegeven segment raakt, kan hij met zijn volgende dart het te treffen segment voor de volgende speler bepalen, anders wordt dit doelsegment van de volgende speler willekeurig gekozen. Als de speler met geen van zijn drie darts het doelsegment treft, verliest hij een leven en is de volgende speler aan de beurt. De winnaar is de laatste speler met een (of meerdere) leven(s). Hits in double of triple worden net zoals een single hit geteld.

**G26 Big Little-Hard (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**
Optie H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19 of H21 representeert het aantal levens van een speler. Elke speler staan in het begin het ingstelde aantal levenst ter beschikking. In het display verschijnt het door de speler te raken segment (willekeurige volgorde). Als de speler met zijn eerste of tweede dart het aangegeven segment raakt, kan hij met zijn volgende dart het te treffen segment voor de volgende speler bepalen, anders wordt dit doelsegment van de volgende speler willekeurig gekozen. Als de speler met geen van zijn drie darts het doelsegment treft, verliest hij een leven en is de volgende speler aan de beurt. De winnaar is de laatste speler met een (of meerdere) leven(s). Hits in double of triple worden met geteld.

**G27 Gotcha (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**
Bij dit spel wordt het aantal punten van iedere dart per beurt (3 worpen per speler) bij de beginscore van „nul" opgeteld. De speler die als eerste precies het aangegeven aantal punten heeft gegooid, wint het spel.

Te hoog gooien:

Als een speler meer dan het aantal punten, die voor het precies uitspelen op het aangegeven aantal punten nodig is, gooit, wordt de beurt niet meegeteld. De score wordt teruggezet naar die vóór deze beurt.

Andere spelers op NUL gooien:

Als een speler precies het resultaat gooit, dat een andere speler voor hem heeft gegooid, wordt de speler met het vorige resultaat weer terug op nul gezet.

Voorbeeld:

Score speler 1: 20
Score speler 2: 50
Score speler 3: 30
Score speler 4: 00

Speler 4 is aan de beurt en gooit met zijn eerste dart 20. Speler 1 wordt zodoende weer op nul gezet. Speler 4 gooit met zijn tweede dart 10 en heeft een totale score van 30. Speler 3 wordt zodoende ook weer op nul gezet. Met zijn 3de dart gooit speler 4 de 1 en heeft nu een totale score van 31.

# Probleemoplossing

## Geen stroom

Zorg, dat de adapter in het stopcontact gestoken is en dat de aansluiting van de adapter in de aansluitbus van het dartbord steekt.

## Geen resultaten

Controleer, of het apparaat niet in de modus "Instellingen" of in de "Pauzemodus" staat.
Controleer dan of de resultaatvelden of de functietoetsen klemmen of vastzitten.

## Klemmend element van de resultaatweergave of klemmende functietoets

Tijdens het transport of tijdens het normale gebruik van het dartbord kan het gebeuren, dat elementen van de resultaatweergave tijdelijk klemmen en geen resultaten meer worden geteld.
Dan is een alarmsignaal te horen en een indicator toont knipperend het klemmende element.
Indien u voorzichtig de dart uit een element trekt of het element met zachte vingerdruk heen en weer schuift, bevrijdt u het deel meestal weer snel. Het spel kan dan worden voortgezet;
het resultaat wordt precies daar weer voortgezet, waar het van tevoren onderbroken werd.

## Verwijderen van afgebroken dartspitsen

Softtips zijn weliswaar veilig voor gebruik, maar ze houden niet eeuwig. Indien ooit een spits afbreekt en in het dartbord blijft steken, probeer hem dan met een passende tang voorzichtig eruit te trekken. Indien de spits te kort afgebroken is, zodat hij niet meer uit het dartbord steekt, kan hij ook door de opening in de schijf naar binnen gedrukt worden. De zachte spits kan de elektronische delen achter het element niet beschadigen. Het wordt aanbevolen, hiervoor een nog goede softtip van een dart te gebruiken.
Een korte afgebroken spits nooit met een spits metalen voorwerp door het dashboard duwen, omdat de metalen spits gemakkelijk beschadigingen van de schijf veroorzaken kan, wanneer hij te diep in het dartboard gestoken wordt. Hoe zwaarder de dart, des te groter is het risico, dat de spits afbreekt.

## Stroomschommelingen of elektromagnetische storingen

In extreme situaties kunnen, wanneer massieve elektromagnetische impulsen voorhanden zijn, elektronische delen uitvallen en verkeerde resultaten leveren.
Voorbeelden:
Bij zwaar onweer, extreme netstroomschommelingen, spanningsgebrek of opstelling van het dartspel te dicht in de buurt van elektrische motoren of van magnetrons.
Om de normale werking weer te herstellen, moet gedurende een paar seconden de stroomstekker uitgetrokken en daarna weer ingestoken worden. Hierbij moet u natuurlijk wel ervoor zorgen, dat de oorzaak van de storing verholpen is.

## Onderhoud, verzorging, opbergen

**BELANGRIJK! Voor het reinigen met een vochtige doek dient u de stroomstekker uit de wandcontactdoos te halen. Reinig alleen het dartboard met een vochtige doek! De stroomadapter mag niet in contact komen met vocht!**

Bij regelmatig gebruik van het artikel, wordt het vooral aan de voorkant vuil door aanraking met de vingers. Maak de voorkant, de toetsen en de vensters met een vochtige doek schoon. Als oplosmiddel wordt water met een beetje afwasmiddel aanbevolen. Daarna afvegen met een droge, zachte doek. Dek het artikel af, wanneer u het voor langere tijd niet gebruikt, om het tegen stof te beschermen. Het artikel altijd droog en schoon in een ruimte met gematigde temperatuur bewaren.

##  Opmerking met betrekking tot de verwijdering

Verwijder het product en alle bijbehorende componenten altijd via een geautoriseerd verwijderingsbedrijf of via uw gemeentelijk verwijderingsbedrijf. Respecteer de actueel geldende voorschriften. Informeert u zich in geval van twijfel bij uw verwijderingsbedrijf over een verwijdering die rekening houdt met het milieu. Elektrische apparaten horen niet in het huisvuil.

## 3 jaar garantie

Het product is geproduceerd met grote zorg en onder voortdurende controle. U krijgt een garantie van drie jaar op dit product, vanaf de datum van aankoop. Bewaar alstublieft uw aankoopbewijs.
De garantie geldt alleen voor materiaal- en fabricagefouten en vervalt bij foutief of oneigenlijk gebruik. Uw wettelijke rechten, met name het garantierecht, worden niet beïnvloed door deze garantie.
In een geval van garantie kunt u via onze kosteloze service-hotline of per e-mail met ons contact opnemen. Wij zullen u in ieder geval persoonlijk adviseren. In geval van garantie kunnen, na afspraak met onze service-medewerkers, defecte onderdelen ongefrankeerd aan het vermelde adres worden opgestuurd. U ontvangt dan direct gratis een nieuw of gerepareerd onderdeel.
De garantieperiode wordt na eventuele reparaties en op basis van de garantie, wettelijke garantie of coulance niet verlengd. Dit geldt ook voor vervangen en gerepareerde delen.
Na afloop van de garantieperiode dienen eventuele reparaties te worden betaald.

IAN: 67074

Product-Hotline 00800-88080808 (ma. - vr. 10 - 16 uur, gratis nummer)
(BE) Ziegler NV • Kattendijkdok Oostkaai 64 • BE-2000 Antwerpen
be@nws-service.com

**www.nws-service.com**

DE AT CH

## Inhaltsverzeichnis



**Lesen Sie diese Anleitung sorgfältig durch und bewahren Sie diese für spätere Rückfragen auf. Geben Sie diese Anleitung bei Weitergabe des Produktes an Dritte unbedingt mit.**

## Lieferumfang

1 x Spiel- und Bedienungsanleitung
12 x Schaft/12 x Griff/12 x Flügel
(je 3 x in Blau, Grün, Rot und Schwarz)
112 x Soft-Tip (Spitze)
1 x Schraube & 1 x Dübel
1 x Elektronische Dartscheibe
1 x Netzadapter
1 x Abwurflinie

## Technische Daten

### Elektronische Dartscheibe

Modell: DS-1435
Maße: ca. 417 x 507 x 26 mm (B x H x T)
Anschlusswerte: 9V DC ⎓ 300 mA
III = Schutzklasse III

### Netzadapter

Modell: EU: YJS003A-0900300G
Modell: UK: YJS003A-0900300B
Eingang: 230V/50 Hz
Ausgang: 9V ⎓ 300mA
⧈ = Schutzklasse II

## Bestimmungsgemäße Verwendung

Dieser Artikel ist ein Sportgerät und nicht für Kinder unter 14 Jahren geeignet!
Der Artikel beinhaltet Kleinteile, die von Kindern verschluckt werden können und erfordert als Sportgerät Zielgenauigkeit, Konzentration sowie eine hohe Anforderung an die Motorik.
Der Artikel ist nur für privaten Gebrauch in Innenräumen bestimmt und nicht für den gewerblichen Gebrauch oder den Gebrauch im Außenbereich vorgesehen.
Dieser Artikel ist ausschließlich für die Verwendung von Darts mit weicher Spitze (Soft-Tip) geeignet. Die Verwendung von Darts mit Stahlspitze verursacht irreparable Schäden.

## ⚠ Sicherheitshinweise

### Verletzungsgefahr!

- Dieses Gerät ist nicht dafür bestimmt, von Personen (einschließlich Kindern) mit eingeschränkten physischen, sensorischen oder geistigen Fähigkeiten oder mangelnder Erfahrung und/oder mangels Wissen benutzt zu werden, es sei denn, sie werden durch eine für ihre Sicherheit zuständige Person beaufsichtigt oder erhalten von ihr Anweisungen, wie das Gerät zu verwenden ist.
- Kinder sollten beaufsichtigt werden, um sicherzustellen, dass sie nicht mit dem Gerät spielen.
- Werfen und zielen Sie mit den Darts nicht auf Personen oder Tiere.
- Achten Sie darauf, dass sich der Artikel bei Verwendung an einem für andere Personen möglichst unzugänglichen Ort befindet bzw. aufgestellt wird.
- Nicht an Türen befestigen!

### Vermeidung von Sachschäden!

- Verwenden Sie ausschließlich geeignete Ersatzspitzen, um ein Abprallen der Darts von der Dartscheibe zu vermeiden. Lange Spitzen können für elektronische Dartboards nicht empfohlen werden. Sie verbiegen schnell oder brechen leicht ab (Entfernung abgebrochener Spitzen aus dem Dartboard – Fehlersuche, S. 57).
- Setzen Sie den Artikel keinen extremen Witterungsbedingungen oder Temperaturen aus.
- Schützen Sie den Artikel vor Nässe und Feuchtigkeit. Die Elektronik könnte beschädigt werden.

### ⚠ Sicherheitshinweise Netzadapter

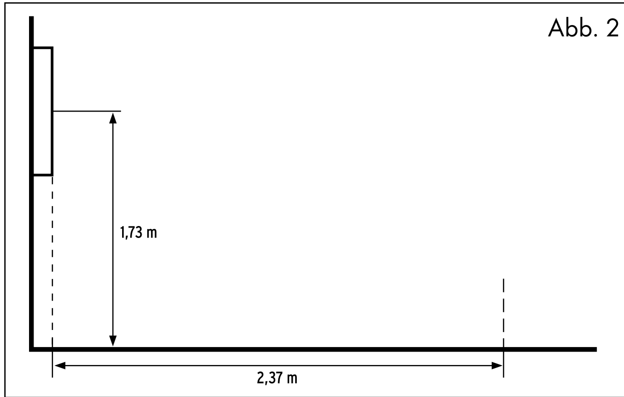
**ACHTUNG!**
**Wichtige Hinweise zur Verwendung des Netzadapters!**
**Hinweis: Das Gerät wird bei normalem Betrieb warm.**

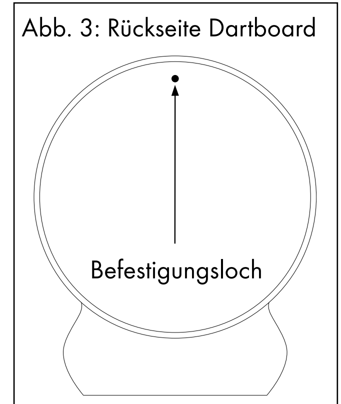
- Verwenden Sie den Netzadapter nur in Verbindung mit dem Dartboard DS-1435.
- Verwenden Sie ausschließlich den mitgelieferten Netzadapter!
- Bei einem Defekt verwenden Sie ausschließlich original Ersatzteile!
- Trennen Sie den Netzadapter zuerst vom Stromnetz, bevor Sie die Verbindung zwischen dem Netzadapter und dem Dartboard trennen.
- Der Netzadapter ist nur für die Verwendung in Innenräumen geeignet. Halten Sie ihn von Feuchtigkeit fern.
- Verwenden Sie den Netzadapter nicht mehr, wenn das Gehäuse oder die Zuleitung zum Gerät beschädigt sind.
- Trennen Sie das Gerät vom Stromnetz, wenn Sie es über einen längeren Zeitraum nicht verwenden.
- Die Ausgangsleitung darf nicht kurzgeschlossen werden.
- Die äußere Anschlussleitung dieses Transformators kann nicht ersetzt werden; falls die Leitung beschädigt ist, sollte der Transformator verschrottet werden.

## Montageanleitung

### Montage des Dartboards (Abbildungen 2 und 3)

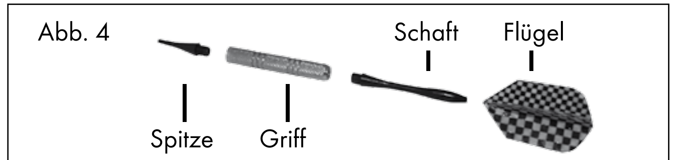
- Wählen Sie einen geeigneten Standort mit ca. 3 m freiem Platz.
- Die „Abwurflinie“ befindet sich in einem Abstand von 2,37 m vom Dartboard entfernt. Befestigen Sie das Dartboard so an der Wand, dass sich die Mitte des Bullseye in einer Höhe von 1,73 m über dem Boden befindet.
- Markieren Sie entsprechend ein Bohrloch mit einem Bleistift an der Wand. Bohren Sie ein Loch an der markierten Wandstelle. Montieren Sie die Schraube mithilfe des passenden Dübels und hängen Sie das Dartboard anschließend mit dem Befestigungsloch auf die Schraube.




## Montage der Darts (Abb. 4)

Schrauben Sie Spitze und Schaft wie abgebildet an den Griff und stecken Sie die aufgefalteten Flügel mit der spitzen Seite in die Kreuzschlitze.




## Bezeichnung und Funktion der Teile (Abb. 1)

1 Einfach / Single: Punktzahl wie angezeigt
2 Doppel / Double: Punktzahl x 2
3 Dreifach / Triple: Punktzahl x 3
4 Bullseye: Außenring zählt 25 Punkte; Innenring zählt 50 Punkte
5 Fangring: Kantenwurf, kein Punkt
6 Funktionstasten: (siehe Kapitel Funktionstasten, S. 45-46)
7 Ergebnisanzeige: Zeigt im Wechsel Ziel / Hinweis, Treffer, Gesamtzählergebnis an, sowie welcher Spieler an der Reihe ist.
8 Pfeilanzeiger: Zeigt an, wie viele Würfe (Pfeile) des Spielers noch übrig sind.
9 Score Board
10 Anzeigen für Double In (DI), Double Out (DO) und für das Spiel Count Down
11 Anschlussstecker für Netzadapter
12 Darthalter

# Bedienung des Dartboards

## Ein-/Ausschalten

Der Artikel ist mit einer Abschaltautomatik versehen.
Verbinden Sie zum Einschalten des Artikels den Netzadapter mit Steckdose und Dartboard.
Wenn der Artikel mehr als 10 Minuten nicht verwendet wird, schalten Anzeigen und Systeme automatisch ab (Standby-Modus). Solange der Netzadapter eingesteckt bleibt, „erinnert" sich der Artikel an den letzten Spielstand. Durch Drücken auf eine beliebige Funktionstaste schaltet sich der Artikel wieder ein. Zur Komplett-Abschaltung des Artikels ziehen Sie den Netzstecker.

## Funktionstasten (Abb. 1)

**GAME**

Drücken Sie diese Taste, um ein Spiel auszusuchen. Auf der linken Ergebnisanzeige wird das Spiel angezeigt (G01-27, siehe Tabelle 1; S. 47), auf der rechten Ergebnisanzeige wird die erste Option des Spiels angezeigt.

**OPTION**

Drücken Sie diese Taste, um verschiedene Optionen innenhalb eines Spiels auszuwählen
(siehe Tabelle 1; S. 47).

**PLAYER - SCORE**

Drücken Sie diese Taste, um vor dem Spielstart die Anzahl der Spieler auszuwählen.
Während eines Spiels wird durch das Drücken der Taste die Punktzahl aller Spieler angezeigt.
1x drücken zeigt Spieler 1 und 2 (3 rote Leuchten im linken Score Board), 2x drücken zeigt Spieler 3 und 4 (6 rote Leuchten im linken Score Board), 3x drücken zeigt Spieler 5 und 6 (9 rote Leuchten im linken Score Board), 4x drücken zeigt Spieler 7 und 8 (12 rote Leuchten im linken Score Board).

**HANDICAP**

Drücken Sie diese Taste, um vor dem Spielstart unterschiedliche Schwierigkeitsstufen / Optionen für verschiedene Spieler auszuwählen.

**Beispiel:**

Sie wollen das Spiel G01 mit 3 Spielern (mit unterschiedlichem Handicap) spielen.

Drücken Sie die Taste GAME so oft, bis das Spiel G01 auf der linken Ergebnisanzeige angezeigt ist.

Wählen Sie durch 1x Drücken der Taste PLAYER/SCORE 3 Mitspieler aus.

Durch 2x Drücken der Taste HANDICAP setzen Sie das Handicap für Spieler 3 von 101 auf 301. Drücken Sie anschließend 6x die Taste PLAYER/SCORE, um zu den Einstellungen für Spieler 1 zu gelangen (Spieler 4-8 werden übergangen). Drücken Sie 1x die Taste HANDICAP, um das Handicap von Spieler 1 von 101 auf 201 zu setzen. Drücken Sie 1x die Taste PLAYER/SCORE, um Spieler 2 auszuwählen und 5x die Taste HANDICAP, um das Handicap von Spieler 2 von 101 auf 601 zu setzen. Drücken Sie die Taste START/NEXT, um das Spiel zu beginnen.

**ELIMINATE / TEAM**

Drücken Sie diese Taste, um vor dem Spielstart das Spielen in Teams einzustellen (2 gegen 2, 3 gegen 3, 4 gegen 4). Während eines Spiels wird durch das Drücken der Taste der letzte Wurf eines Spielers eliminiert.

**CYBER MATCH**

Drücken Sie diese Taste, um ein Spiel gegen einen virtuellen Gegner zu starten. Durch mehrmaliges Drücken der Taste stellen Sie die Spielstärke des virtuellen Gegners ein (C1 = schwerster Gegner - C5 = leichtester Gegner).

**DOUBLE**

Drücken Sie diese Taste, um die Funktion Double in oder Double out beim Spiel G01 einzustellen.
1x drücken: Double in (rote Leuchte im linken Score Board, ⑩)
2x drücken: Double out (rote Leuchte im linken Score Board, ⑩)
3x drücken: mit Double in, Double out (zwei rote Leuchten im linken Score Board, ⑩)
4x drücken: ohne Double in, Double out (keine roten Leuchten)

**START / NEXT**

Drücken Sie diese Taste, um ein Spiel zu starten oder während eines Spiels zum nächsten Spieler zu wechseln.

**SOUND / VOLUME**

Drücken Sie diese Taste, um die Lautstärke einzustellen. Es gibt 7 Stufen zwischen „SOUND/VOLUME aus“ und maximaler Lautstärke.

**MISS**

Drücken Sie diese Taste, um die Anzahl der übriggebliebenen Darts bei Nichttreffen der Dartscheibe zu reduzieren.

## Spielauswahl und Liste der Spieloptionen (Tabelle 1)

| NR. | SPIEL | HANDICAP | OPTIONEN |
|---|---|---|---|
| G01 | COUNT DOWN | √ | 101;201;301;401;501;601;701;801;901 |
| G02 | SIMPLE CRICKET | √ | 000;020;025 |
| G03 | SCRAM CRICKET | x | A00 |
| G04 | SCORE CRICKET | √ | E00;E20;E25 |
| G05 | CUT THROAT CRICKET | √ | C00;C20;C25 |
| G06 | DOUBLE SCORE CRICKET | √ | D00;D20;D25 |
| G07 | SHOVE-A-PENNY CRICKET | √ | P00;P20;P25 |
| G08 | ROUND THE CLOCK | √ | 5;10;15;20 |
| G09 | ROUND THE CLOCK-DOUBLE | √ | 205;210;215;220 |
| G10 | ROUND THE CLOCK-TRIPLE | √ | 305;310;315;320 |
| G11 | LEGS OVER | √ | 3;5;7;9;11;13;15;17;19;21 |
| G12 | LEGS UNDER | √ | U03;U05;U07;U09;U11;U13;U15;U17;U19;U21 |
| G13 | COUNT UP | √ | 100;200;300;400;500;600;700;800;900 |
| G14 | HIGH SCORE | x | H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21 |
| G15 | SHOOT OUT | √ | -03;-05;-07;-09;-11;-13;-15;-17;-19;-21 |
| G16 | KILLER | √ | 3;5;7;9;11;13;15;17;19;21 |
| G17 | KILLER-DOUBLE | √ | 203;205;207;209;211;213;215;217;219;221 |
| G18 | KILLER-TRIPLE | √ | 303;305;307;309;311;313;315;317;319;321 |
| G19 | ALL FIVE | √ | 51;61;71;81;91 |
| G20 | SHANGHAI | x | 1;5;10;15 |
| G21 | SHANGHAI-DOUBLE | x | 201;205;210;215 |
| G22 | SHANGHAI-TRIPLE | x | 301;305;310;315 |
| G23 | GOLF | √ | 10;20;30;40;50;60;70;80;90 |
| G24 | BINGO | √ | 132;141;168;189 |
| G25 | BIG LITTLE-SIMPLE | √ | 3;5;7;9;11;13;15;17;19;21 |
| G26 | BIG LITTLE-HARD | √ | H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21 |
| G27 | GOTCHA | √ | 101;201;301;401;501;601;701;801;901 |

## Spielablauf

Jeder Spieler wirft 3 Darts pro Durchgang.
Die Durchgänge der jeweiligen Spieler werden in den beiden Ergebnisfeldern angezeigt.
Die drei kleinen Punkte über dem Punktestand geben an, wie viele Würfe für den Durchgang noch bleiben. Nach dem Beenden eines Durchgangs wird das Dartboard automatisch auf „Halt" eingestellt. Durch Drücken der Taste START/NEXT während des Spiels wird der nächste Spieler ausgewählt und das Spiel fortgesetzt.
**Hinweis: Die Darts entfernen Sie am einfachsten aus dem Board, indem Sie diese mit einer leichten Drehbewegung nach rechts herausziehen.**

## Spiele

### G01 Count Down (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Bei diesem Spiel wird die Punktzahl jedes Darts pro Durchgang (3 Würfe je Spieler) von dem (Anfangs-) Spielstand (z.B. 301 oder 501 usw.) abgezogen. Der Spieler, der zuerst die Null erreicht (und zwar exakt), gewinnt das Spiel.
Überwerfen:
Wenn ein Spieler die Punktzahl, die für ein exaktes Herunterspielen auf null erforderlich war, überwirft, wird der Durchgang nicht gewertet. Die Punktzahl wird wieder auf jene vor dem Durchgang zurückgestellt. Um das Spiel noch anspruchsvoller zu gestalten, kann die Funktionstaste DOUBLE verwendet werden. Mit dieser Funktion werden zusätzliche Schwierigkeiten für den Anfang und das Ende des Spiels eingestellt. Double In: Das Spiel startet erst, wenn ein Double geworfen wird. Davor werden die Punktzahlen nicht gewertet. Double Out: Um das Spiel zu beenden, muss der Spieler mit einem Double aussteigen, das die Punktzahl exakt auf null reduziert. Bleibt nach dem Wurf eine 1 als Rest, gilt dies als überworfen. Double In/Out: Der Spieler muss das Spiel mit einem Double starten und auch beenden.

**Die Dart Finish-Funktion:**

Wenn der heruntergespielte Punktestand die Schwelle von 180 erreicht, ist ein Beenden des Spiels in diesem Modus mit drei Darts möglich. Das Dartboard berechnet die dazu erforderlichen Wurfergebnisse und zeigt diese für jeden Dart extra an. Wenn der Spieler das angezeigte Wurfziel nicht trifft, aber dennoch mit den beiden verbleibenden Darts das Spiel beenden kann, berechnet das Dartboard die nun erforderlichen Wurfergebnisse neu. Einfach, Doppel oder Triple wird mit einem Vorzeichen vor den Ziffern angezeigt. Einfach wird mit einem niedrigen Balken angezeigt, z.B. („_18"). Doppel wird mit 2 Balken angezeigt („=18"). Triple mit 3 Balken („≡18").
Einfach Bullseye wird angezeigt mit dem Wert – „25".

**G02 Simple Cricket (000, 020, 025)**
Bei diesem Spiel wird ausschließlich mit den Zahlen von 15 bis 20 und mit dem Bullseye gespielt. Der Spieler, der zuerst alle Segmente dreimal trifft, ist der Gewinner. Um dies zu erreichen, darf auch mit Double (Treffer zählt doppelt) und Triple (Treffer zählt dreifach) gearbeitet werden.
Option 000: der Spieler kann die Segmente 15, 16, 17, 18, 19, 20 und Bulleseye in beliebiger Reihenfolge treffen.
Option 020: der Spieler muss die Segmente in folgender Reihenfolge treffen:
20, 19, 18, 17, 16, 15 und anschließend Bulleseye
Option 025: der Spieler muss die Segmente in dieser Reihenfolge treffen:
Bulleseye, 15, 16, 17, 18, 19, 20.

**G03 Scram Cricket (A00 – nur für zwei Spieler )**
Auch bei diesem Spiel werden nur die Segmente 15 - 20 und das Bulleseye gewertet. Das Spiel besteht aus zwei Runden. In der ersten Runde versucht der eine Spieler, die Segmente zu schließen (durch dreimaliges Treffen). Der andere Spieler versucht, die noch nicht geschlossenen Segmente so oft wie möglich zu treffen, um Punkte zu sammeln. Sobald ein Segment geschlossen ist, kann der zweite Spieler hier keine Punkte mehr erreichen. Wenn alle Segmente von Spieler 1 geschlossen wurden, ist Runde 1 beendet. Nun beginnt Runde 2, bei der die Spieler ihre Rollen tauschen. Spieler 2 versucht, alle Segmente schnellstmöglich zu schließen, und Spieler 1 versucht, Punkte zu sammeln. Das Spiel endet, wenn Spieler 2 alle Segmente geschlossen hat. Der Spieler mit der höheren Punktzahl gewinnt.

**G04 Score Cricket (E00, E20, E25)**
Auch beim Score Cricket werden nur die Segmente 15 - 20, sowie das Bulleseye gewertet.
E00 – die Segmente können in beliebiger Reihenfolge getroffen werden
E20 – der Spieler muss die Segmente in der Reihenfolge 20 – 15 und anschließend Bulleseye treffen
E25 – der Spieler muss zunächst Bullseye und anschließend die Segmente in der Reihenfolge 15 - 20 treffen.
Jedes Segment ist „offen“, wenn es dreimal von einem Spieler getroffen wurde. Wenn ein Segment von **allen** Spielern dreimal getroffen wurde, ist es „geschlossen“. Der Spieler, der eine bestimmte Zahl „öffnet“, ist im „Besitz“ der Zahl und kann bei dieser Zahl so lange Punkte sammeln, bis alle Spieler diese dreimal getroffen haben und sich das Segment dadurch schließt. Wenn alle Segmente geschlossen sind, gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

**G05 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)**
Auch beim Cut Throat Cricket werden nur die Segmente 15 - 20, sowie das Bulleseye gewertet.
C00 – die Segmente können in beliebiger Reihenfolge getroffen werden
C20 – der Spieler muss die Segmente in der Reihenfolge 20 – 15 und anschließend Bulleseye treffen
C25 – der Spieler muss zunächst Bullseye und anschließend die Segmente in der Reihenfolge 15 - 20 treffen
Nach dreimaligem Treffen eines Segmentes ist dieses „offen" und es können Punkte in diesem Segment gesammelt werden, bis alle Spieler dieses Segment dreimal getroffen haben. Die Punkte, die ein Spieler wirft, werden den Mitspielern angerechnet. Ziel ist es, den Mitspielern möglichst viele Punkte zuzuspielen. Wenn alle Spieler alle Segmente geschlossen haben, gewinnt der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl.
Daher ist hier die beste Strategie, alle Zahlen so schnell wie möglich zu schließen, um Gegner daran zu hindern, einem selbst Punkte anzuhängen. Gleichzeitig bewahrt man sich die Chance, die anderen Spieler mit Punkten zu belasten.

**G06 Double Score Cricket (d00, d20, d25)**
Auch beim Double Score Cricket werden nur die Segmente 15 - 20, sowie das Bulleseye gewertet.
d00 – die Segmente können in beliebiger Reihenfolge getroffen werden
d20 – der Spieler muss die Segmente in der Reihenfolge 20 – 15 und anschließend Bulleseye treffen
d25 – der Spieler muss zunächst Bullseye und anschließend die Segmente in der Reihenfolge 15 - 20 treffen. Das Spiel entspricht dem „Score Cricket", außer, dass jeder Spieler zuerst die Doppelzone jedes Segments treffen muss, bevor alle weiteren Treffer zählen.

**G07 Shove-a-penny Cricket (P00, P20, P25)**
Beim Shove-a-penny Cricket werden ebenfalls nur die Segmente 15 - 20, sowie das Bulleseye gewertet.
P00 – die Segmente können in beliebiger Reihenfolge getroffen werden
P20 – der Spieler muss die Segmente in der Reihenfolge 20 – 15 und anschließend Bulleseye treffen
P25 – der Spieler muss zunächst Bullseye und anschließend die Segmente in der Reihenfolge 15 - 20 treffen.
Ziel des Spiels ist es für jeden Spieler, alle drei Balken der Segmente zu füllen. Wenn der Spieler das Segment in einer Runde mit Treffer in die Doppel- oder Dreifachzone schließt, und es somit öfter als dreimal gewertet wird, bekommt der Gegenspieler die Balken gutgeschrieben. In der nächsten Runde wäre dieses Segment für den Spieler geschlossen und der Gegenspieler bekommt keine weiteren Balken.

**G08 Round the Clock (5, 10, 15, 20)**
Bei diesem Spiel dürfen Sie folgende Segmente treffen:
Option 5: Segmente 1 - 5
Option 10: Segmente 1 - 10
Option 15: Segmente 1 - 15
Option 20: Segmente 1 - 20
Der Spieler muss die vom Gerät angezeigten Segmente treffen. Wenn das Segment getroffen wurde, wird das nächste Segment angezeigt und das Gerät wird ein „Yes“ oder „No“ äußern. Der Spieler, der zuerst alle Segmente trifft, gewinnt.

**G09 Round the Clock-double (205, 210, 215, 220)**
Bei diesem Spiel sind nur die Doppelzonen der folgenden Segmente gültig:
Option 205: Segmente 1 - 5
Option 210: Segmente 1 - 10
Option 215: Segmente 1 - 15
Option 220: Segmente 1 - 20
Der Spieler muss die vom Gerät angezeigten Segmente in der Doppelzone treffen. Wenn das Segment getroffen wurde, wird das nächste Segment angezeigt und das Gerät wird ein „Yes“ oder „No“ äußern. Der Spieler, der zuerst alle Segmente trifft, gewinnt.

**G10 Round the Clock-triple (305, 310, 315, 320)**
Bei diesem Spiel sind nur die Dreifachzonen der folgenden Segmente gültig:
Option 305: Segmente 1 - 5
Option 310: Segmente 1 - 10
Option 315: Segmente 1 - 15
Option 320: Segmente 1 - 20
Der Spieler muss die vom Gerät angezeigten Segmente in der Dreifachzone treffen. Wenn das Segment getroffen wurde, wird das nächste Segment angezeigt und das Gerät wird ein „Yes“ oder „No“ äußern. Der Spieler, der zuerst alle Segmente trifft, gewinnt.

**G11 Legs over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**
Option: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 oder 21 repräsentiert die Anzahl der Leben eines Spielers. Jeder Spieler hat zu Beginn die eingestellte Anzahl von Leben zur Verfügung. Das Gerät gibt zu Beginn des Spiels eine Punktzahl auf dem Display für den ersten Spieler aus. Der Spieler muss nun versuchen, mit seinen drei Würfen die entsprechende Punktzahl zu erreichen oder zu überschreiten. Sollte dies nicht gelingen, verliert er ein Leben. Die darauffolgenden Spieler müssen versuchen, eine höhere Punktzahl, als der vorhergehende Spieler, zu erreichen. Sollte dies nicht gelingen, verlieren Sie einen Lebenspunkt. Ein Löschen des Punktestands mit der „Start"-Taste oder drei Fehlwürfe führen zu einem Lebenspunktabzug. Sobald ein Spieler keine Lebenspunkte mehr besitzt, scheidet er aus. Der Spieler der zuletzt über Lebenspunkte verfügt, gewinnt.

**G12 Legs under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)**
Option: U03, U05, U07, U09, U011, U013, U015, U017, U019 oder U021 repräsentiert die Anzahl der Leben eines Spielers.
Jeder Spieler hat zu Beginn die eingestellte Anzahl von Leben zur Verfügung. Das Gerät gibt zu Beginn des Spiels eine Punktzahl auf dem Display für den ersten Spieler aus. Der Spieler muss nun versuchen, mit seinen drei Würfen die entsprechende Punktzahl zu unterschreiten. Sollte dies nicht gelingen, verliert er ein Leben. Die Punktezahl 0 resultiert auch in einem Lebenspunktabzug. Die da-rauffolgenden Spieler müssen versuchen, eine niedrigere Punktzahl, als der vorhergehende Spieler zu erreichen, ansonsten verlieren sie einen Lebenspunkt. Ein Löschen des Punktestands mit der „Start"-Taste oder drei Fehlwürfe bewirken einen Lebenspunktabzug. Beim Drücken der „Eliminate/ Team"- Taste löscht das Gerät den Punktestand und es werden 60 Punkte addiert. Beim Drücken der „Miss"-Taste addiert das Gerät ebenfalls 60 Punkte. Sobald ein Spieler keine Lebenspunkte mehr besitzt, scheidet er aus. Der Spieler, der zuletzt über Lebenspunkte verfügt, gewinnt.

**G13 Count up (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)**
Sie können die folgenden Zielpunktzahlen auswählen: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900. Bei diesem Spiel wird die Punktezahl von jedem getroffenen Pfeil gezählt. Der Spieler, der zuerst die vorher ausgewählte Punktezahl erreicht oder überschreitet, ist der Gewinner.

**G14 High Score (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**
Option: H03, H05, H07, H09, H011, H013, H015, H017, H019, H021 legt die Rundenanzahl fest. Jeder Spieler darf pro Runde drei Darts werfen. Ziel dieses Spiels ist, das höchste Gesamtergebnis zu erzielen. Der Spieler, der nach Ende der festgelegten Runden die höchste Gesamtzahl erreicht hat, gewinnt.

**G15 Shoot out (-03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21)**
Option: -03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19 oder -21) repräsentiert die Anzahl der Leben eines Spielers. Per Zufall wird auf dem Display ein Segment angezeigt, dass innerhalb von 10 Sekunden getroffen werden muss, da ein etwaiger Treffer sonst nicht gewertet wird. Sobald ein gültiges Segment innerhalb der Zeit getroffen wurde, wird ein Leben abgezogen. Es gewinnt der Spieler, der zuerst keine Lebenspunkte mehr übrig hat.

**G16 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**
Option: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 repräsentiert die Anzahl der Leben eines Spielers. Jeder Spieler hat zu Beginn die eingestellte Anzahl von Leben zur Verfügung. Sobald das Spiel beginnt, wird im Display „SEL" (Selektieren) angezeigt. Der Spieler kann nun sein Punktesegment auswählen, indem er auf die Dartscheibe wirft. Das erste getroffene Segment wird als Punktesegment festgelegt. Danach die Taste „Next" drücken und der nächste Spieler kann sein Punktesegment auswählen. Sobald alle Spieler ihre Punktesegmente ausgewählt haben, beginnt das Spiel. Erst nachdem ein Spieler sein Punktesegment getroffen hat, kann er zum „Killer" werden. Sobald ein Spieler, der zum „Killer" geworden ist, das Punktesegment eines anderen Spielers trifft, verliert dieser ein Leben. Sollte ein Spieler, der den Status „Killer" hat, sein eigenes Punktesegment treffen, verfällt sein „Killer"-Status und er verliert einen Lebenspunkt. Um wieder ein „Killer" zu werden, muss der Spieler sein ursprüngliches Punktesegment treffen. Sieger ist der letzte Spieler mit Lebenspunkten.
Der Killer-Status wird im Display mit „I-„ angezeigt.

**G17 Killer -Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)**
Option: 203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221 repräsentiert die Anzahl der Leben eines Spielers. Jeder Spieler hat zu Beginn die eingestellte Anzahl von Leben zur Verfügung. Sobald das Spiel beginnt, wird im Display „SEL" (Selektieren) angezeigt. Die Spieler können nun wie beim Spiel „Killer" ihr jeweiliges Punktesegment auswählen. Erst nachdem ein Spieler sein Punktesegment im Doppelring getroffen hat, kann er zum „Killer" werden. Sobald ein Spieler, der zum „Killer" geworden ist, das Punktesegment eines anderen Spielers trifft, verliert dieser ein Leben. Sollte ein Spieler, der den Status „Killer" hat, sein eigenes Punktesegment treffen, dann verfällt sein „Killer"-Status und er verliert einen Lebenspunkt. Um wieder ein „Killer" zu werden, muss der Spieler die Doppelzone seines ursprünglichen Punktesegments treffen. Sieger ist der letzte Spieler mit Lebenspunkten.
Der Killer-Status wird im Display mit „I-„ angezeigt.

**G18 Killer -Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)**
Option: 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321 repräsentiert die Anzahl der Leben eines Spielers. Jeder Spieler hat zu Beginn die eingestellte Anzahl von Leben zur Verfügung. Sobald das Spiel beginnt, wird im Display „SEL" (Selektieren) angezeigt. Die Spieler können nun wie beim Spiel „Killer" ihr jeweiliges Punktesegment auswählen.

Erst nachdem ein Spieler sein Punktesegment im Dreifachring getroffen hat, kann er zum „Killer“ werden. Sobald ein Spieler, der zum „Killer“ geworden ist, das Punktesegment eines anderen Spielers trifft, verliert dieser ein Leben. Sollte ein Spieler, der den Status „Killer“ hat, sein eigenes Punktesegment treffen, verfällt sein „Killer“-Status und er verliert einen Lebenspunkt. Um wieder ein „Killer“ zu werden, muss der Spieler die Dreifachzone seines ursprünglichen Punktesegments treffen. Sieger ist der letzte Spieler mit Lebenspunkten.
Der Killer-Status wird im Display mit „/-„ angezeigt.

**G19 All five (51, 61, 71, 81, 91)**

Das Ziel des Spiels besteht darin, in jeder Runde das vorab eingestellte Ergebnis von 51, 61, 71, 81 oder 91 zu verringern. Um ein Ergebnis zu erzielen, müssen die Gesamtpunkte für jede Runde durch 5 teilbar sein. Wenn beispielsweise ein Spieler in einer Runde 20 Punkte erzielt, ist das Ergebnis 4 (20÷5=4). Jedes nicht durch 5 teilbare Rundenergebnis wird nicht gewertet. Trifft einer der 3 Pfeile nicht, wird er als ergebnislos gewertet. Der erste Spieler, der zuerst die ausgewählte Punktzahl erreicht oder überschreitet, ist der Gewinner.

**G20 Shanghai (1, 5, 10, 15)**

Option 1: Die Segmente müssen in Reihenfolge von 1 – 20 und anschließend Bulleseye getroffen werden.
Option 5: Die Segmente müssen in Reihenfolge von 5 – 20 und anschließend Bulleseye getroffen werden.
Option 10: Die Segmente müssen in Reihenfolge von 10 – 20 und anschließend Bulleseye getroffen werden.
Option 15: Die Segmente müssen in Reihenfolge von 15 – 20 und anschließend Bulleseye getroffen werden.
Es zählen nur Treffer in der korrekten Reihenfolge. Die Spieler haben nur eine einmalige Chance, das jeweilige Segment zu treffen. Wenn eine Zahl verfehlt wird, gibt es keine Punkte und es geht mit der nächsten Zahl weiter. Es gewinnt der Spieler, der die meisten Punkte sammeln konnte.

**G21 Shanghai Double (201, 205, 210, 215)**

Option 201: Die Segmente müssen in Reihenfolge von 1 – 20 in der Doppelzone und anschließend Bullseye getroffen werden.
Option 205: Die Segmente müssen in Reihenfolge von 5 – 20 in der Doppelzone und anschließend Bullseye getroffen werden.
Option 210: Die Segmente müssen in Reihenfolge von 10 – 20 in der Doppelzone und anschließend Bullseye getroffen werden.
Option 215: Die Segmente müssen in Reihenfolge von 15 – 20 in der Doppelzone und anschließend Bullseye getroffen werden.
Das Spiel läuft genauso ab, wie Shanghai G20, wobei ausschließlich Treffer in der Doppelzone des jeweiligen Segments gezählt werden. Treffer in der einfachen Zone oder in der Dreifachzone werden nicht gewertet. Es gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

**G22 Shanghai Triple (301, 305, 310, 315)**

Option 301: Die Segmente müssen in Reihenfolge von 1 – 20 in der Dreifachzone getroffen werden.
Option 305: Die Segmente müssen in Reihenfolge von 5 – 20 in der Dreifachzone getroffen werden.
Option 310: Die Segmente müssen in Reihenfolge von 10 – 20 in der Dreifachzone getroffen werden.
Option 315: Die Segmente müssen in Reihenfolge von 15 – 20 in der Dreifachzone getroffen werden.
Auch dieses Spiel funktioniert wie Shanghai G20, wobei ausschließlich Treffer in der Dreifachzone des jeweiligen Segments gezählt werden. Treffer in der einfachen Zone oder in der Doppelzone werden nicht gewertet. Es gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

**G23 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)**

Die Spieler werfen nacheinander in Runden auf die Zielfelder der Zahlen 1 - 18 und müssen diese treffen. (Runde 1 = geworfen wird auf das Zielfeld der Zahl 1, Runde 2 = geworfen wird auf das Zielfeld der Zahl 2 usw.) Ziel des Spieles ist, pro Runde so wenig Punkte wie möglich zu erhalten.
Trefferwertungen:
Triple = 1 Punkt (beste Wertung, es ist automatisch der nächste Spieler an der Reihe)
Double = 2 Punkte
Single = 3 Punkte
Kein Treffer im vorgegebenen Zielfeld = 5 Punkte
Pro Zielfeld stehen dem Spieler 3 Würfe zur Verfügung.
Sollte der Spieler mit einem geworfenen Double im ersten Wurf zufrieden sein, kann er anschließend sofort an den nächsten Spieler weitergeben und erhält für das entsprechende Zielfeld 2 Punkte.
Sollte der Spieler mit seinem ersten Wurf einen Single des zu treffenden Zielfeldes erzielen, erhält er 3 Punkte. Er kann sich jetzt entscheiden, an den nächsten Spieler abzugeben, oder seinen zweiten Wurf in Anspruch zu nehmen. Wenn er das zu treffende Zielfeld verfehlt, steigt seine Punktezahl von 3 auf 5 Punkte. Verbessert er sich im zweiten Wurf auf Double, sinkt seine Punktezahl von 3 auf 2 und er steht erneut vor der Wahl aufzuhören bzw. hat im dritten Wurf noch die Möglichkeit, sich auf Triple zu verbessern (oder sich auch wieder zu verschlechtern).
Der Spieler, der den per Option ausgewählten Punktestand überschreitet, scheidet aus dem Spiel aus. Gewinner ist, wer als letzter Spieler übrig bleibt oder nach 18 Zielfeldern den geringsten Punktestand aufweist.

**G24 Bingo (132, 141, 168, 189)**

Ziel des Spiels ist, die im Display angezeigte Segmentfolge zu treffen. Wählen Sie zwischen den Spieloptionen „132“, „141“, „168“ oder „189“.
Bei Option 132 muss die Segmentfolge 15, 4, 8, 14 und 3 getroffen werden.
Bei Option 141 muss die Segmentfolge 17, 13, 9, 7 und 1 getroffen werden.
Bei Option 168 muss die Segmentfolge 20, 16, 12, 6 und 2 getroffen werden.
Bei Option 189 muss die Segmentfolge 19, 10, 18, 5 und 11 getroffen werden.
Jedes Segment muss dreimal getroffen werden, bevor die Displayanzeige zum nächsten Segment wechselt. Das Treffen im einfachen Segment zählt einfach, in der Doppelzone zweifach und in der Dreifachzone dreifach. Der Spieler, der alle Segmente dreimal getroffen hat, gewinnt das Spiel.

**G25 Big Little -Simple (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)**
Option 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 oder 21 repräsentiert die Anzahl der Leben eines Spielers. Jeder Spieler hat zu Beginn die eingestellte Anzahl von Leben zur Verfügung. Im Display erscheint das vom Spieler zu treffende Segment (Zufallsreihenfolge). Trifft der Spieler mit seinem ersten oder zweiten Pfeil das vorgegebene Segment, kann er mit seinem nächsten Wurf das zu treffende Segment für den nächsten Spieler vorgeben, ansonsten wird das Zielsegment des nächsten Spielers per Zufall ermittelt. Trifft der Spieler mit keinem seiner drei Pfeile das vorgegebene Segment, so verliert er ein Leben und der nächste Spieler ist an der Reihe. Sieger ist der letzte Spieler mit Lebenspunkten. Treffer in Double und Triple Feldern werden wie Treffer im Single Feld gewertet.

**G26 Big Little-Hard (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)**
Option H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19 oder H21 repräsentiert die Anzahl der Leben eines Spielers. Jeder Spieler hat zu Beginn die eingestellte Anzahl von Leben zur Verfügung. Im Display erscheint das vom Spieler zu treffende Segment (Zufallsreihenfolge). Trifft der Spieler mit seinem ersten oder zweiten Pfeil das vorgegebene Segment, kann er mit seinem nächsten Wurf das zu treffende Segment für den nächsten Spieler vorgeben, ansonsten wird das Zielsegment des nächsten Spielers per Zufall ermittelt. Trifft der Spieler mit keinem seiner drei Pfeile das vorgegebene Segment, so verliert er ein Leben und der nächste Spieler ist an der Reihe. Sieger ist der letzte Spieler mit Lebenspunkten. Treffer im Double und Triple Feld werden mit double und triple gewertet.

**G27 Gotcha (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)**
Bei diesem Spiel wird die Punktzahl jedes Darts pro Durchgang (3 Würfe je Spieler) zu dem Anfangsspielstand „Null" hinzugezählt. Der Spieler, der zuerst exakt die vorab eingestellte Zielpunktzahl erwirft, gewinnt das Spiel.
Überwerfen:
Wenn ein Spieler die Punktzahl, die für ein exaktes Erreichen der Zielpunktzahl erforderlich war überwirft, wird der Durchgang nicht gewertet. Die Punktzahl wird wieder auf jene vor dem Durchgang zurückgestellt.
Andere Spieler auf NULL zurückwerfen:
Erreicht ein Spieler exakt das Ergebnis, das ein anderer Spieler vor ihm bereits hat, wird der Spieler mit dem diesem Ergebnis auf null zurückgesetzt.
Beispiel:
Punktestand Spieler 1: 20
Punktestand Spieler 2: 50
Punktestand Spieler 3: 30
Punktestand Spieler 4: 00
Spieler 4 ist an der Reihe und trifft mit seinem ersten Pfeil die 20. Spieler 1 wird somit auf null zurückgesetzt. Spieler 4 wirf mit seinem zweiten Dart die 10 und hat einen Gesamtpunktestand von 30. Spieler 3 wird somit auch auf null zurückgesetzt. Mit seinem dritten Dart trifft Spieler 4 die 1 und hat nun einen Gesamtpunktstand von 31.

# Fehlersuche

### Kein Strom
Sicherstellen, dass der Netzdadapter in eine Steckdose eingesteckt ist und dass sich der Netzdadapteranschluss in der Anschlussbuchse des Dartboards befindet.

### Keine Ergebnisse
Überprüfen, ob sich das Spiel im Modus „Einstellungen" oder im „Pausenmodus" befindet.
Dann überprüfen, ob Ergebnisfelder oder Funktionstasten klemmen oder verklemmt sind.

### Klemmendes Ergebniselement oder klemmende Funktionstaste
Während des Transports oder während des normalen Betriebes des Dartboards kann es passieren, dass sich die Ergebniselemente zeitweise verklemmen und keine Ergebnisse mehr gezählt werden.
Es ertönt ein Warnsignal und eine Anzeige zeigt blinkend das klemmende Element an. Sanftes Herausziehen des Darts im Element oder Hin- und Herschieben des Elements mit leichtem Fingerdruck befreit das Element normalerweise schnell. Das Spiel kann dann fortgesetzt werden, die Ergebniszählung fährt exakt dort fort, wo unterbrochen wurde.

### Entfernen abgebrochener Dartspitzen
Soft-Tips sind zwar sicherer im Umgang, sie halten jedoch nicht ewig. Sollte eine Spitze einmal abbrechen und im Dartboard stecken bleiben, versuchen Sie sie mit einer geeigneten Zange vorsichtig herauszuziehen. Sollte eine Spitze so kurz abgebrochen sein, dass sie nicht mehr aus dem Dartboard herausragt, kann sie auch durch die Öffnung in die Scheibe hineingeschoben werden. Die weiche Spitze kann die hinter dem Element liegende Elektronik nicht beschädigen. Für diesen Vorgang empfehlen wir jedoch ausdrücklich die Verwendung eines noch guten Soft-Tips eines Darts. Eine kurz abgebrochene Spitze niemals mit einem spitzen Metallgegenstand durch das Dartboard schieben, da eine Metallspitze leicht Beschädigungen der Scheibe herbeiführen kann, wenn sie zu tief in das Dartboard eingeführt wird. Je schwerer der Dart, desto größer ist die Gefahr des Abbrechens der Spitze.

### Stromschwankungen oder elektromagnetische Störungen
In extremen Situationen, wenn massive elektromagnetische Störimpulse vorliegen, kann die Elektronik ausfallen oder fehlerhafte Ergebnisse liefern.
Beispiele:
Bei schweren Gewittern, extremen Netzstromschwankungen, Spannungsmangel oder Aufstellung des Dartspiels zu dicht an elektrischen Motoren oder bei Mikrowellengeräten.
Zur Wiederaufnahme des Normalbetriebes ist der Netzstecker für mehrere Sekunden herauszuziehen und dann wieder einzustecken. Dabei sollten Sie natürlich sicherstellen, dass die Ursache der Störung beseitigt wurde.

## Wartung, Pflege, Aufbewahrung

**WICHTIG! Vor der Reinigung mit einem feuchten Lappen ziehen Sie den Netzstecker aus der Steckdose. Reinigen Sie nur das Dartboard mit einem feuchten Tuch! Der Netzadapter darf nicht mit Feuchtigkeit in Berührung kommen!**
Bei häufiger Benutzung des Artikels kommt es hauptsächlich auf der Vorderseite zu Verschmutzungen durch Fingerberührungen. Reinigen Sie die Vorderseite, die Tasten und die Fenster mit einem feuchten Tuch. Als Lösemittel empfehlen wir Wasser mit wenig leichtem Spülmittel. Danach mit einem trockenen, weichen Tuch nachwischen. Bei längerem Nichtgebrauch decken Sie den Artikel am besten mit einem Tuch ab, um ihn vor Staub zu schützen. Den Artikel immer trocken und sauber in einem temperierten Raum lagern.



## Hinweise zur Entsorgung

Entsorgen Sie das Produkt und alle dazugehörigen Komponenten über einen zugelassenen Entsorgungsbetrieb oder über Ihre kommunale Entsorgungseinrichtung. Beachten Sie die aktuell geltenden Vorschriften. Informieren Sie sich im Zweifelsfall bei Ihrer Entsorgungseinrichtung über eine umweltgerechte Entsorgung. Elektrogeräte gehören nicht in den Hausmüll.

## 3 Jahre Garantie

Das Produkt wurde mit großer Sorgfalt und unter ständiger Kontrolle produziert. Sie erhalten auf dieses Produkt drei Jahre Garantie ab Kaufdatum. Bitte bewahren Sie den Kassenbon auf.
Die Garantie gilt nur für Material- und Fabrikationsfehler und entfällt bei missbräuchlicher oder unsachgemäßer Behandlung. Ihre gesetzlichen Rechte, insbesondere die Gewährleistungsrechte, werden durch diese Garantie nicht eingeschränkt.
Im Garantiefall setzen Sie sich bitte über unsere kostenlose Service-Hotline oder per E-Mail mit uns in Verbindung. Wir werden Sie in jedem Fall persönlich beraten. Im Garantiefall können in Absprache mit unseren Service-Mitarbeitern defekte Teile unfrei an die aufgeführte Service-Adresse geschickt werden. Sie erhalten dann unverzüglich ein neues oder repariertes Teil kostenlos zurück.
Die Garantiezeit wird durch etwaige Reparaturen aufgrund der Garantie, gesetzlicher Gewährleistung oder Kulanz nicht verlängert. Dies gilt auch für ersetzte und reparierte Teile.
Nach Ablauf der Garantie anfallende Reparaturen sind kostenpflichtig.

IAN: 67074

Produkt-Hotline 00800-88080808 (Mo.- Fr., 10:00 - 16:00 Uhr, gebührenfrei)
(DE) NWS-Service • Wragekamp 6 • D-22397 Hamburg
de@nws-service.com
(AT) A.Hofer • Loebersdorfer Str.42 • AT-2560 Berndorf
at@nws-service.com
(CH) Coplax AG • Chamerstrasse 174 • CH-6300 Zug
ch@nws-service.com

**www.nws-service.com**